Nº4

A BRINCADEIRA CONTINUA EM 96

HERÓI GAMES

R$ 1,95



H. ARANHA



SAVAGE REIGN



VR. TROOPERS



WILD C.A.T.S



NASCE SPAWN

O INFERNO É AQUI , MANÍACOS!

TIPS: DESCUBRA AS MANHAS SECRETAS DE TEKKEN 2!

RACHA: SATURN PÕE SEGA RALLY NA SUA CASA!

NEWS: APRENDA A FAZER VIDEOGAME NA ESCOLA!

YEOW!

Heróis a dar com o pau. Spawn, Troopers, Homem-Aranha, Wild C.A.T.S. O quê? Tudo isso numa revista só? É claro, afinal é por isso que você prefere a Herói Games às dezenas de concorrentes que pululam por aí nas bancas de jornal. Porque só aqui você tem os maiores heróis do mundo em suas últimas encarnações no mundo dos videogames. A coisa não pára por aí. Tem ainda os monstros mais nojentos dos desenhos animados, os Real Monsters, e jogos de luta animais. Savage Rain, que tem alguns dos melhores especiais já feitos neste planeta, é um clássico. Já Power Instinct 2 é a novidade: vindo dos arcades, se torna uma das poucas opções de pancadaria para quem tem o PSX. O que não é pouco, você vai concordar ao ler a reportagem. Essa é a nossa primeira edição para 96, o que significa muito mais do que apenas uma ressaca da festa de Ano Novo. É a prova de que nós, da Herói Games, e você, do console, vamos ter que nos aguentar por muito, muito tempo.
Eis aí uma coisa bacana!!!

HERÓI GAMES

Editores:
Rene Aduan Jr.
Rodrigo Garcia Domingues

Coordenador Editorial:
Thales de Menezes

Equipe Herói Games:
Alexandre Marcelo M. Cruz
Flávio dos Santos F. Pires
Rene Aduan Jr.
Rodrigo Garcia Domingues

Playtesters:
He-Man / Ovni / Xan / Flambitos/ C.Tolls/Utsê

HERÓI GOLD

Com apoio da equipe Herói:
Ivan Finotti
Maria Amélia de Azevedo
Odair Braz Jr.

Correspondente Internacional:
Cássio Bloisi

Arte / Desktop Publishing:
Cian Graphics Comunicação Visual Ltda.

Publicidade:
Carla Bianco da Costa
Márcia Kalvon
Marcelo Jinno

Herói Games no.04(Janeiro de 1996) é uma parceria da Nova Sampa Diretriz Editora com a Editora Acme.Nova Sampa:Diretor, Carlos Cazzamatta. Acme: Diretores: André Forastieri e Rogério de Campos.Endereço: R. Basílio da Cunha, 213, Vila Madalena - CEP:01544-000 São Paulo/SP Tel Comercial.:(011)571-3233.



O que vem por aí



A SUPER HERÓI nº 3 traz pra você tudo sobre Toy Story, o primeiro desenho totalmente produzido por computador, que é o maior sucesso nos Estados Unidos. Tem ainda uma entrevista com Bruce Willis sobre 12 Macacos, seu novo filme. Essa edição da SUPER é especialmente dedicada às mulheres. Tem uma matéria com Gillian Anderson, a Dana Scully de *Arquivo X*, e com as atrizes de *Star Trek*. Fala também da série As Panteras, uma dos maiores clássicos da TV e ainda tem as heroínas do Gen¹³, a equipe sensação dos gibis americanos.

NÃO PERCA!

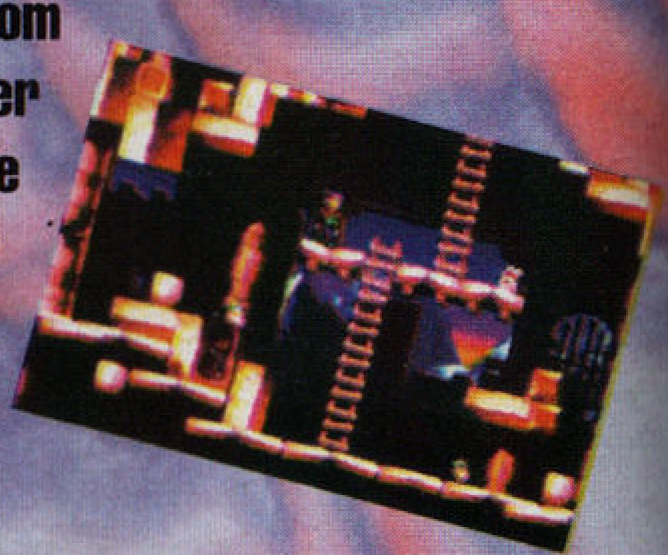
NAS BANCAS EM JANEIRO

NEWS

ESTUDANDO VIDEO GAME



A Nintendo se associou com a Escola DigiPen Applied Computer Graphics em Vancouver, Canadá, para formar a primeira escola de developers* de videogame fora do Japão. Em setembro de 94, a primeira turma começou o curso, que dura dois anos. No primeiro ano, ensina-se matemática, modelagem avançada em computador e programação de alto nível. No segundo, os alunos aprendem a programar em plataformas como super NES e Virtual Boy. Para se candidatar a uma vaga, você precisa ter terminado o colegial com boas médias, de preferência acima de 7. Ser bom em matemática só ajuda. E é claro que falar inglês é fundamental. Vamos estudar moçada!!!. *(pessoas que desenvolvem algo)



NOMAD CHEGA EM ABRIL



Era inevitável... A Sega compactou seu 16 bits Genesis e o deixou do tamanho de um misto-quente. O Nomad já tá pronto e em teste de mercado em algumas cidades dos EUA. Se tudo correr como planejado, chega às lojas em abril custando algo em torno de US$ 200. Só para dar um gostinho, aí vai a ficha técnica do Nomad: 16 bits, processador de 68000. Chip de som de 8 bits da Yamaha. 64 cores na tela de uma palheta de 512 cores. Tela colorida LCD de 3 1/4". Saída de vídeo e áudio, permite ligação do Nomad na TV. Funciona a pilha e a energia elétrica (fonte). Controle de seis botões. Vem com um controle à parte para permitir dois jogadores.

DARKSTALKERS VIRA ANIMAÇÃO

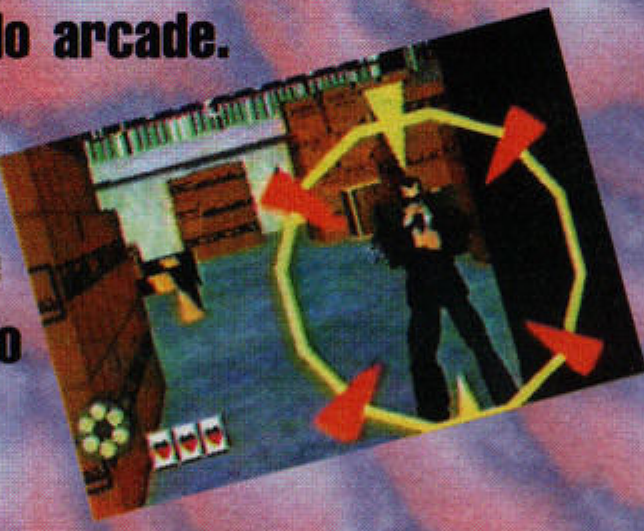


Depois do sucesso de *Street Fighter* em desenho animado (SBT, domingo, 11h), a Capcom ataca com *DarkStalkers*. A animação ainda não está pronta, mas já corre o burburinho de que vai ser demais. Mesmo porque a Capcom tá apostando tudo no mercado de animação e quer se firmar com uma posição forte. A nós, pobre mortais, só resta esperar.

ARMA DO VIRTUA COP É DEMAIS



A arma de luz da Sega é incrível. Os fãs do arcade *Virtua Cop* ficarão felizes de saber que a arma do Saturn é idêntica ao do arcade. Apesar de ser laranja, parece real. Tem o mesmo peso, balanço e gatilho de uma arma de verdade. Você vai se sentir o próprio pistoleiro. E jogando em tempo real!!!





Disney chega com três jogos

Você já leu na Herói Games nº 1 sobre os planos da Disney de dominar os games através do lançamento de *Pinnochio*. Em vez de bancar bobeira apostando num só jogo, a Disney já firmou parceria com a Sega para desenvolver *Pocahontas* e *Gargoyles*. Este último será voltado para a comédia. Aguarde novidades da invasão Disney nos games!!!

VIRTUAL PELADA ?!?

Coloque seu capacete e entre no mais fantástico jogo de realidade virtual já feito. Baseado na Copa do Mundo de 2002, a ser realizada no Japão, o *Virtua Striker* tem tudo o que se espera de um jogo de futebol, inclusive astros como Guillet, Baggio e Valderama. A animação é a mais realística que já se viu, o jeito como os jogadores formam a barreira ou comemoram o gol é superlegal. Parece que você realmente tá jogando a Copa. *Striker* veio para redefinir este gênero de game. Terrivelmente viciante. Cuidado maníacos!!!

Olha o Ultra a' gente!!!



É uma nova nave espacial? Ou será o bumerangue do Batman? Nenhum dos dois, o treco aí não é nada mais que o protótipo do controle do Ultra 64, programado para ser lançado este mês nos EUA. Repare que seu design se aproxima ao do PSX, mas as semelhanças param por aí. As funções são dispostas em lugares diferentes e sua forma mais ergonômica promete não deixar sua mão muito detonada.

Street Fighter 3 se inspira em concorrentes

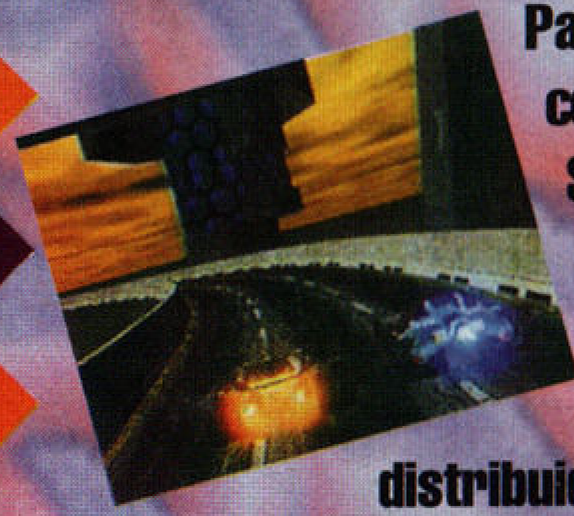


O próximo *Street Fighter* da Capcom não será os já anunciados *Street Fighter Legends*, *Alpha* ou *Movie*. Ele vai se chamar mesmo *Street Fighter 3* e será um jogo bem diferente dos outros dois. Inspirado em gráficos no estilo de animação 2D, terá o estilo do *Virtua Fighter* e *Tekken* em 3D, mas com todos os movimentos e estilo de luta do *Street Fighter* original. O jogo será lançado em versão arcade, nos EUA, em abril deste ano.



Para Saturn, o lançamento está prometido para julho.

Rock dos inferno



Para o delírio dos maníacos está em fase de produção com 55% já concluido o devastador Rock'n'Roll Rancing 2. Será lançado pela Inter Play para o PSX (Sony) prometido também ao 3DO (Panasonic). A trilha sonora envolve títulos conhecidos como "Born To Be Wild e "Smoke On The Water". São ao todo 33 pistas distribuidas em 5 diferentes mundos nos quais você poderá escolher entre 11 infernais veículos e destruir o amiguinho em um combate animal!!!!



Projeto M2 chega à segunda fase



O projeto de três fases do M2 começa agora sua segunda etapa. Depois do lançamento de sua demo, começa a fase de desenvolvimento de sistemas, que resultará na lista oficial de licenciados. Na fase três, a 3DO vai mostrar o software já pronto e sua lista de títulos iniciais. Pouco se sabe a respeito dos títulos que vão estar disponíveis. O M2 promete ser o console dos consoles, com a maior quantidade de polígonos, entre 750.000 e 1 milhão. "Qualquer coisa que você faça, eu faço melhor" é a filosofia do M2 e sua provocação em cima do Ultra 64.

DESENHO DO MORTAL COMBAT DESTROI!!!



Baseado nos personagens Johnny Cage, Sonja Blade e Liu Kang, este desenho é uma mistura interessante de animação tradicional e computação gráfica. O desenho conta a história desses personagens em seu retorno de um combate na arena mística no topo de uma montanha, sob o comando de Rayden. Lá eles lutam mais uma vez contra Goro e Shang Tsung. Este desenho vai direto para as videolocadoras, portanto quando você estiver lendo isto, talvez já tenha chegado. Corra pra conferir!!!



Massacrando pelo telefone

Já pensou você e seus amigos jogando entre si, mas cada um na sua casa? Pois já está em fase de testes um modem para jogadores se enfrentarem através de linhas telefônicas. A novidade, chamada XBand Nation Wide, está sendo testada em cinco cidades americanas. Disponível para Super NES e Genesis, custa US$ 19,95 mais US$ 4,95 mensais por 50 conecções. Vamos torcer para os testes darem certo e, quem sabe, o XBand não demore a chegar por aqui.

PREVIEW

Nesta sessão você vê uma prévia dos jogos das próximas edições **HERÓI GAMES** seus consoles e a sua disponibilidade (já lançados ou não).



Toshiden 2
PSX
Não Disponível



Blade Force
3DO
Disponível



Virtua Striker
Arcade
Disponível



Soul Edge
Arcade
Não Disponível



Toy Story
Mega/Nes
Não Disponível



Resident Evil
PSX
Não Disponível



Tronb Rider
Saturn
Não Disponível



Skelleton Warriors
3DO
Disponível



Rail Chase 2
Arcade
Disponível



Mega Man X3
Nes
Não Disponível



Fighting Vipers
Arcade
Disponível

TOP 10

A herói games selecionou os 10 melhores jogos deste mês de todos os consoles e arcades!!!

16 bits

Spawn	- SNES
Chrono Trigger	- SNES
Separation Anexty	- SNES
King of Fighters 95	- NEO GEO
Mortal Kombat III	- SNES
Savage Reing	- NEO GEO
Killer Instinct	- SNES
Garfield	- MEGA
Exo Squad	- MEGA
Primal Rage	- NES

32 bits

Wipeout	- PSX
Sega Rally	- SATURN
Power Instinct II	- PSX
V. Fighter Remix	- SATURN
Virtua Cop	- Saturn
Mortal Kombat III	- PSX
S. S. Fightert the movie	- SATURN
Lemmings 3D	- PSX
Space Hulk	- 3DO
Destruction Derby	- PSX

Arcade

Mortal Kombat III	-MIDWAY
KIller Instinct	-NINTENDO
Marvel Super Heroes	-CAPCOM
Mega Men	-CAPCOM
X-Men	-CAPCOM
Cyber Cicles	-NAMCO
Sega Rally	-SEGA
Virtua Cop 2	-SEGA
Virtua Striker	-SEGA
Darkstalker's Revenge	-CAPCOM

herói Games

Spawn	- SNES
Marvel Super Heroes	- ARCADE
Wipeout	- PSX
Sega Rally	- SATURN
Daytona	- SATUN
Separation Anexty	- SNES
Space Hulk	- 3DO
Mortal Kombat III	- PSX
Destruction Derby	- PSX
Savage Reing	- NEO GEO

SUPER NES

SPAWN

Diretamente da elite dos quadrinhos da tão famosa editora Image, o Spawn de Todd McFarlane chega arrasando aos games. Gráficos assombrosos, cenários variados e caprichados e um número impressionante de movimentos e supermagias, tudo muito trabalhado em seus mínimos detalhes. Um show de abertura e várias apresentações entre as fases dão um toque a mais no game. O marcador no canto superior indica o seu poder. Você começa o jogo com 9.999 unidades. A partir daí, a cada supermagia que você ativar ou a cada ressurreição do Spawn, esse poder vai diminuindo. Quando acabar é game over, meu chapa! A grande manha é você equilibrar o gasto de poder usado nas magias de detonação com o gasto usado nas ressurreições de Spawn. Para se ter uma idéia, fazer Spawn ressuscitar consome cerca de 90 unidades de poder, renovar o medidor de energia cerca de 300 e as magias de aniquilação custam a Spawn entre 120 e 190 unidades de poder. É possivel recuperar 500 unidades de poder por cada carinha prateada de Spawn que aparecer no desenrolar do game. São ao todo nove estágios, com pelo menos um chefão e três subfases em cada. Depois, o confronto final. A Herói Games traz o game detalhado pra você. Treine as oito magias e se ligue nos movimentos. É preciso muito sangue-frio para encarar esse game infernal!!!

WOW!

GRÁFICOS

8,0

SOM

8,0

DESAFIO

9,0

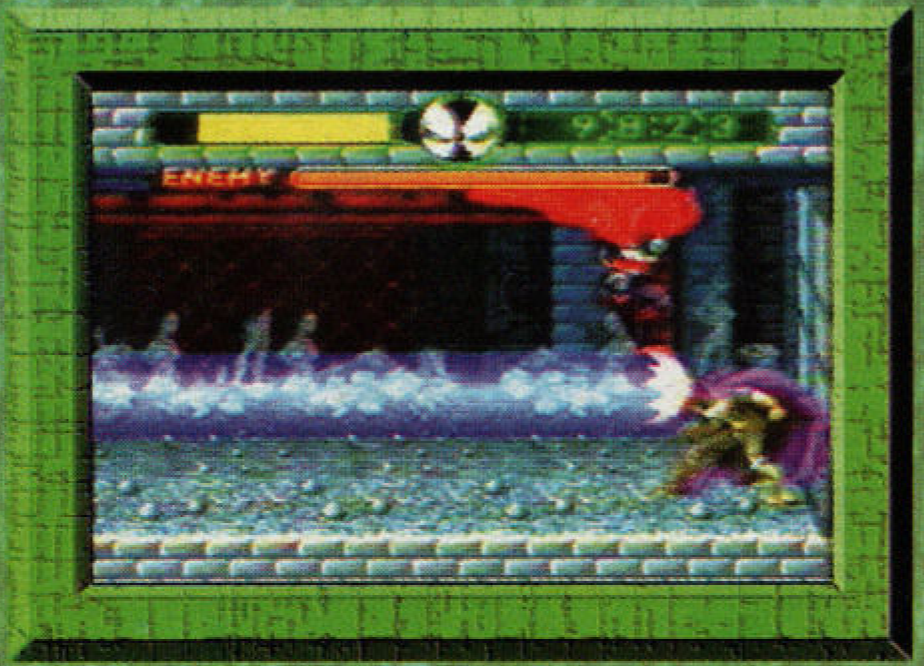
MÉDIA

8,5



Fase 1

Nesta primeira fase, o devastador Spawn começa sua jornada ao inferno em busca de sua alma perdida.
Esse grandão aí é o chefe da primeira fase. Não se assuste com o tamanho. É só chegar perto, defender o soco do cara e devolver outro.





Fase 2

A fase dois é bem parecida com a primeira, só que você deve tomar mais cuidado com os caras armados com pedaços de cano. Continue abusando da rasteira. Parece que o gorducho ainda não aprendeu a lição. Tome um pouco mais de cuidado e repita o feito da primeira fase

Fase 3

Nesta fase, prepare-se para escalar os prédios da primeira fase. Cuidado com a mira que o persegue durante a subida. Logo após, destrua a galera dos elevadores usando voadoras.
Comece desviando e se defendendo dos bagulhos que o cara arremessa. Depois cole nele e ache o tempo certo do pulo, fazendo com que Spawn esteja no ar na hora do laser. No intervalo dos tiros, acerte-o.

Fase 4

A próxima fase é uma das mais loucas: Spawn desce apenas planando com sua capa, caindo numa espécie de fortaleza. Tome cuidado com os lasers que soltam descargas elétricas. Desça controlando a velocidade com o botão B. Desvie das plataformas com espinhos. Essa criatura pode te amedrontar de início, porém é só colar na bichinha e novamente acertar o tempo do pulo. Quando Spawn estiver na altura do olho, aplique a giratória no animal!



Fase 5

Para apagar esse fogo dos infernos você deve acertar a tocha correta. Repita a operação com as quatro, se necessário, até acabar com o incêndio maldito. Não há sequências, as tochas verdadeiras são colocadas aleatoriamente.



Fase 6

Na sexta fase, Spawn encara uma selva com direito a aranhas gigantes e mulheres-cobra. Use as rasteiras novamente e passe com tranquilidade.
Para matar essa coisa estranha, Spawn deve estar no ar antes de o bicho aparecer, aplicando a giratória antes que o inimigo possa ativar os breguetes que rodam no chão e que fatalmente diminuirão a sua vida.



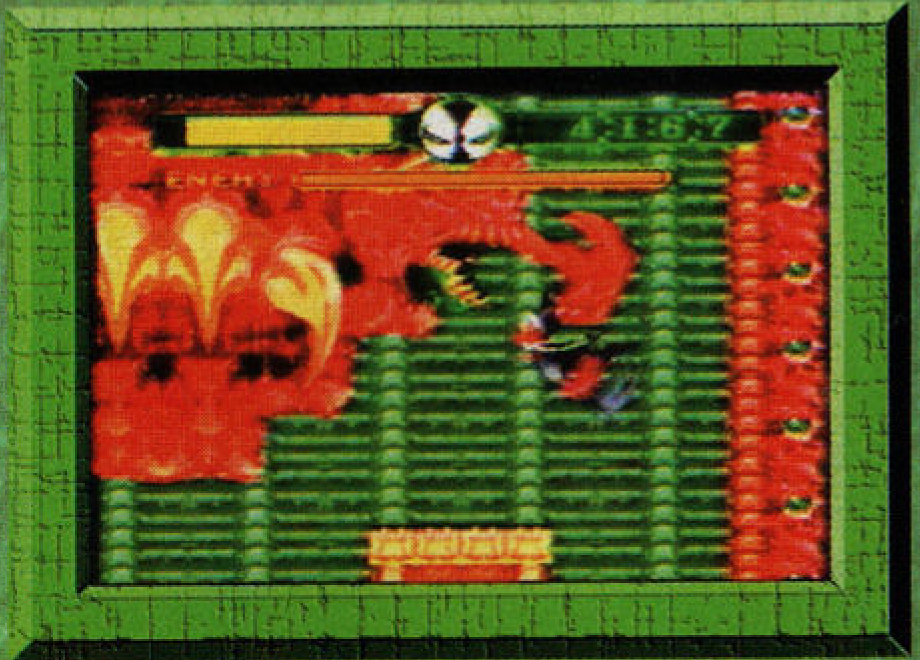
Fase 7

Já dentro de um castelo com clima medieval, passe correndo e pulando, sem nem tomar conhecimento dos inimigos, pois na maioria das telas não é preciso matá-los.
Faça o mesmo esquema do chefe do estágio quatro, tomando mais cuidado com a espada, que arranca cerca de 30% da sua energia.



Fase 8

O fundo desta fase parece o interior de um ser vivo gigantesco. Não vacile na areia movediça e espere a hora certa de descer nas enchentes. É uma fase de paciência!



É mais aconselhável mandar a magia FULL FORCE BLAST. Distribua porradas na cabeça traseira. Decore a sequência de movimentação desta coisa nojenta e mande bala. Agora é só detonar a cabeça principal e acabar de uma vez com o comprido.

Fase 9

Na nona fase, Spawn detona inimigos de ponta-cabeça. Não se assuste. A fase é em grande parte assim mesmo. Regule bem o salto para não bater nos espinhos do teto.



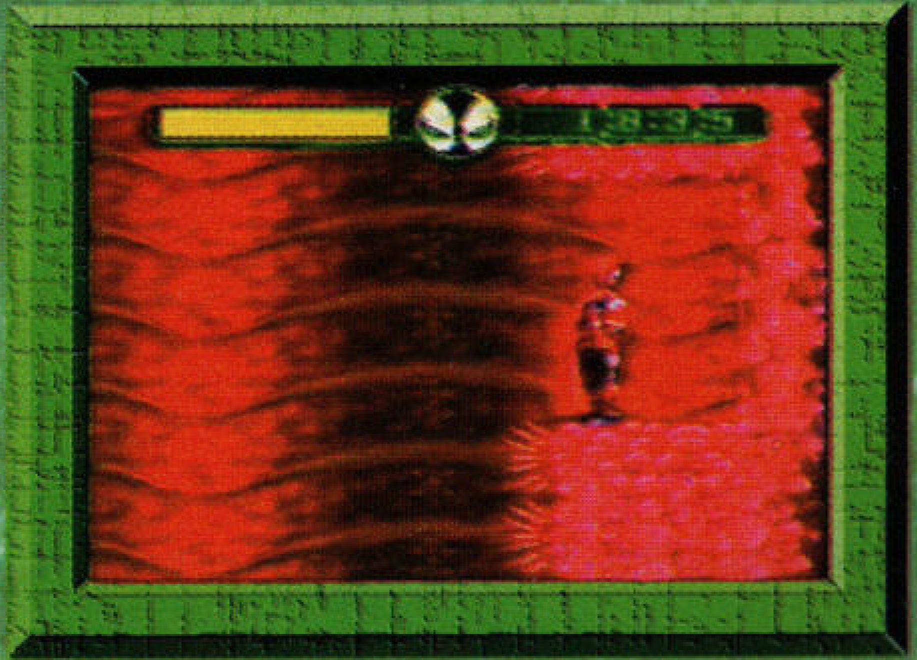


Aparentemente é quase impossível matar esse desgraçado. Mas não se preocupe: a Herói Games descolou esse lugarzinho onde você só precisa apertar o soco sem parar. Que moleza hein!!!



Fase 10

Essa fase dura menos que 15 segundos. Passe correndo, sem se preocupar com os inimigos. É hora do confronto final!
Para matar essa fera é muito vantajoso chegar com cerca de 1300 de poder. Aí o negócio é o seguinte: Aplique a magia Full Force Blast sem soltar o botão de defesa para perder menos energia quando o relâmpago o atingir. Dessa maneira a criatura perde vida mais rápido que você!
Estamos quase lá!!!



Final

A apresentação final do game está um arraso. Com direito a muitos efeitos sonoros e ilustrações de tirar o chapel. Depois de tanto trabalho, o seu esforço é recompensado com chave de ouro. Nota dez!





Super Tips

Todos os especiais do game

MAGIAS

TINKERBELL: segure o R, ← + X ou A e qualquer botão do controle.
HEAL YOURSELF: segure o R, ↑ ← e solte o R
BURNING FIST: segure o R, → ↓ + X
FIRE BLAST: segure o R, ← ↘ ↓ + X
FULL FORCE BLAST: segure o R, ↑ ↗ → + X
FIRE STORM: segure ← R
SEARING FIST BLAST: segure ← R
TELEPORTATION: segure ← R, gire o direcional no sentido anti-horário começando em cima +Y/A



SUPER NES

Venom/Spider-Man

SEPARATION ANXIETY

Separation Anxiety é mais um jogo com a participação da Marvel Comics, o que por si só já dispensa qualquer tipo de apresentação. Muita pancadaria e ação acompanham este game, bem ao estilo Power Ranger ou Double Dragon. Sendo possível jogar com Spider Man ou Venon, ou ainda com os dois ao mesmo tempo, aumentando ainda mais a diversão do game. Os gráficos e os efeitos estão bem caprichados. Ao lado de sua barra de energia, aparecerão os medidores de vida de todos os inimigos que você enfrenta durante a aventura (inclusive dos chefões, se liga!). A grande sacada dessa aventura com versão também para Mega Drive é a variação de movimentos durante a luta, incluindo escaladas em paredes ao melhor estilo aranha, arremessos de inimigos e teias para todo o lado. E mais: conforme você acerta pancadas nos inimigos, sua barra de energia começa a piscar. Então é possível executar o powerhit, um supergolpe que é acionado apertando seguidamente o botão de soco.

São ao todo cinco estágios, com pelo menos três fases cada um. Cada estágio tem pelo menos um chefão. Durante o game é possível adquirir magias que são, na verdade, um tipo de ajuda de outros heróis, como o Capitão América, Gavião Arqueiro e etc. O game é pauleira. Boa sorte!!!

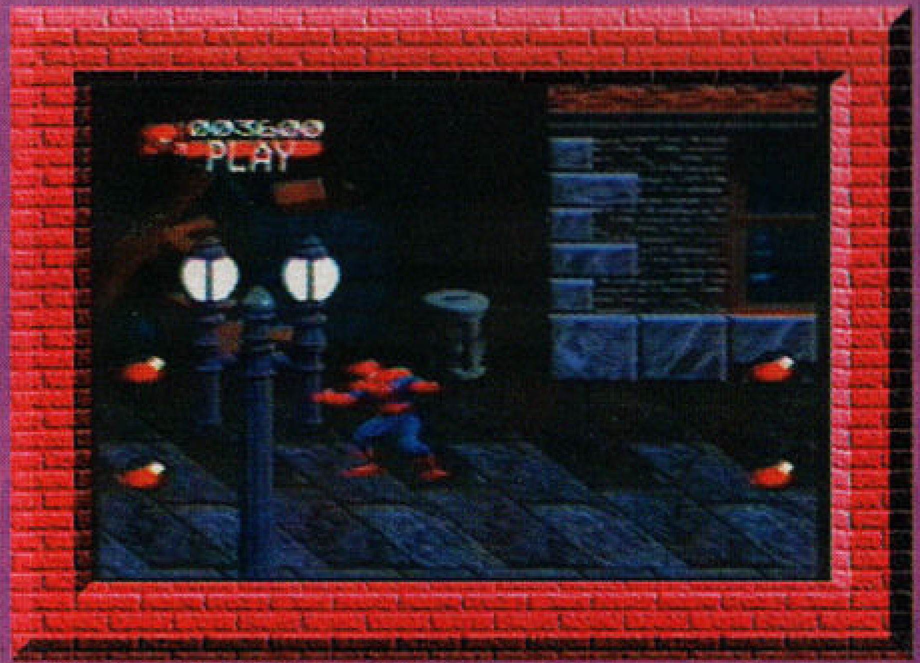
GRÁFICOS	8,5
SOM	7,0
DESAFIO	8,0
MÉDIA	8,0



SPIDERTIP

Se você está com dificuldades logo de cara, uma dica: soque o lixo na primeira tela do game e acesse o secret room. Mate os inimigos, pegue a vida mas não saia: depois de alguns segundos aparecem mais quatro vidas. Demais!





Fase 1

Esse cabeça de lata é o primeiro inimigo do game. Fique socando já antes do cara aparecer que você aplica uma sequência. Não tem erro. E não se esqueça, se a barra piscar, powerhit nele!



Fase 2

Adiviha quem você enfrenta depois do labirinto da segunda fase? Pode acreditar, é o Venon que você terá de matar. Mas fique tranquilo: desvie de sua voadora fazendo movimentos verticais e acerte-o em seguida.

Fase 3

Nesta fase, em uma espécie de elevador, o melhor esquema para não desgastar nossos heróis é pegar um dos inimigos e arremessá-lo contra os outros. Moleza!!!



Fase 4

Para matar essa figurinha cabeluda, o segredo é não dar espaço, sempre desviando do único ataque que pode dar mais trabalho, o golpe da cabeleira. Quando ele acionar, detone a voadora.



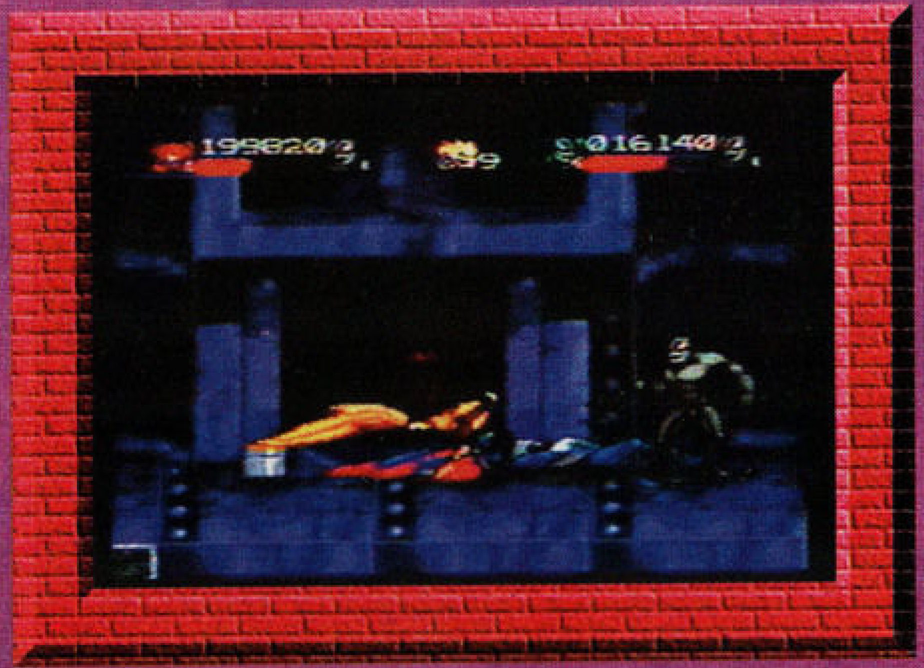
Fase 5

O quinto inimigo do game são na verdade dois. Acerte primeiro o inimigo do trabuco e depois o verde. Para matá-lo acerte apenas dois golpes de cada vez, caso contrário nosso amigo toma um baita choque



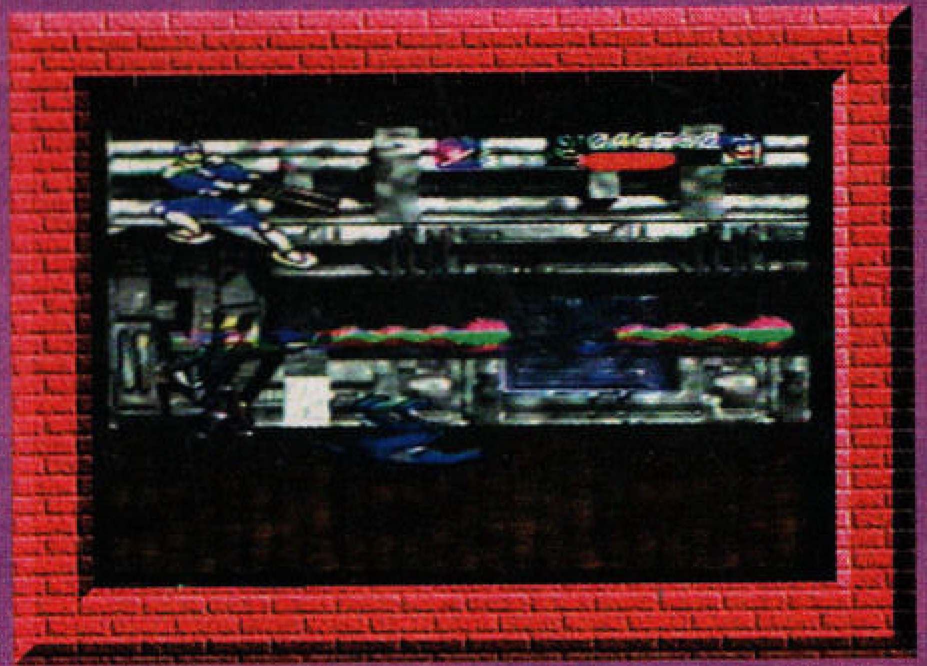
Fase 6

No meio da próxima fase, que é um outro labirinto, você enfrenta a figura do cabelito novamente. Aplique a manha que a Herói Games te deu de lambuja e não perca tempo!



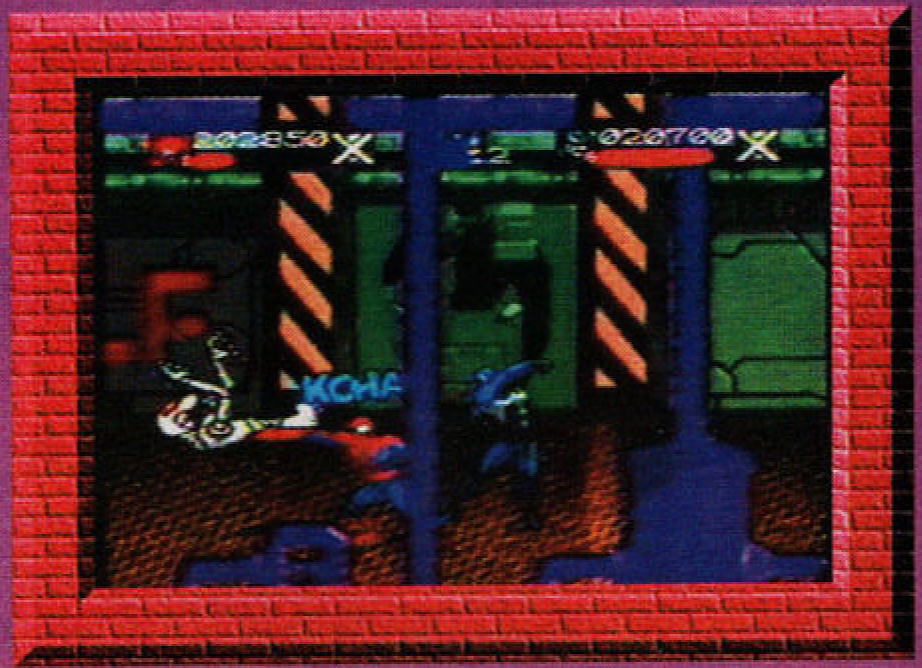
Fase 7

Novamente são dois os inimigos desta fase. Comece distribuindo voadoras no pentelho que está voando e cuidado com seu raio. Depois cole no cara do laser e distribua socos. O powerhit é fundamental aqui.



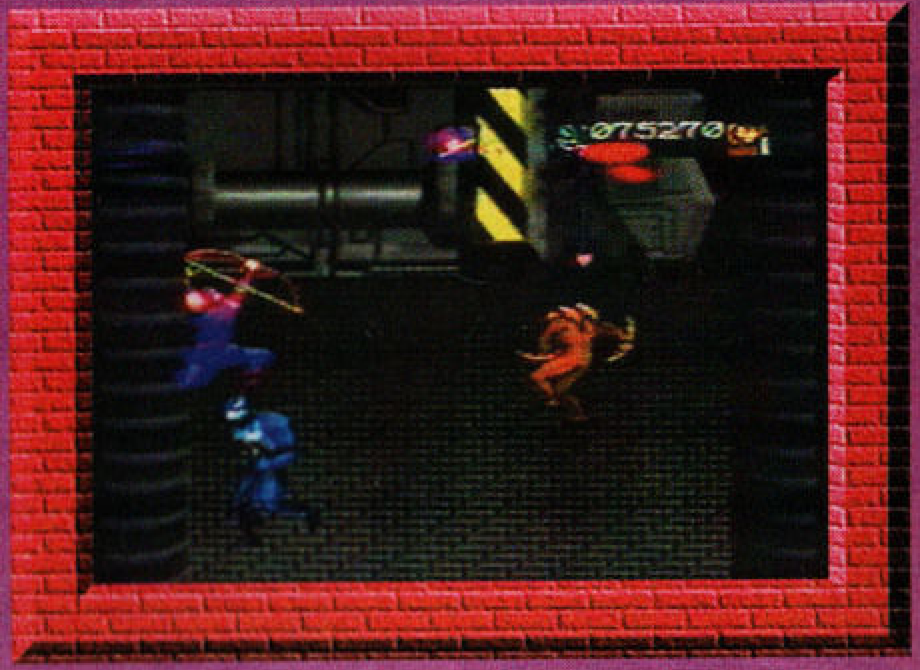
Fase 8

Nesta fase, preste atenção nos robozinhos, pois eles soltam várias magias que você deve guardar para a última fase e principalmente para o último chefe do game. Beleza!



Fase 9

O oitavo inimigo do game é esse bicho nojento que você está vendo. Cuidado com suas cambalhotas e seus socos. Detone-o variando suas investidas. A magia do Arqueiro faz um belo estrago.



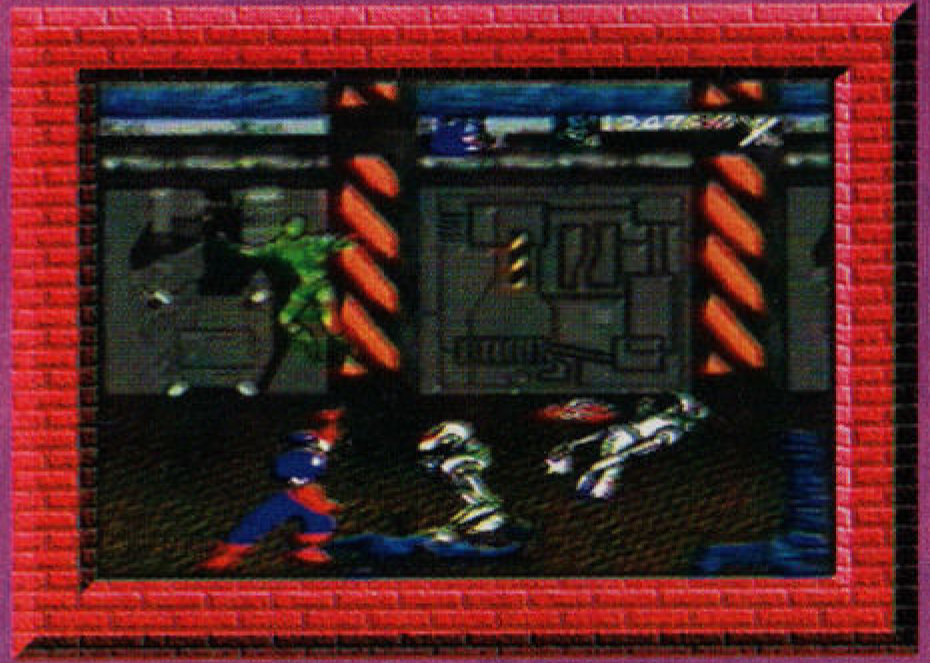
Fase 10

Prepare-se! Os dois inimigos desta fase voam. Distribua voadoras e nunca deixe ambos ficarem na mesma direção. Procure acertar primeiro o escuro pois ele é mais perigoso. Toda ajuda é bem-vinda.



Fase 11

Lembra daquele cara que te leva pro trap room? Pois é, hora de enfrentá-lo. Cuidado com seus rasantes. Desvie em movimentos verticais e distribua voadoras.



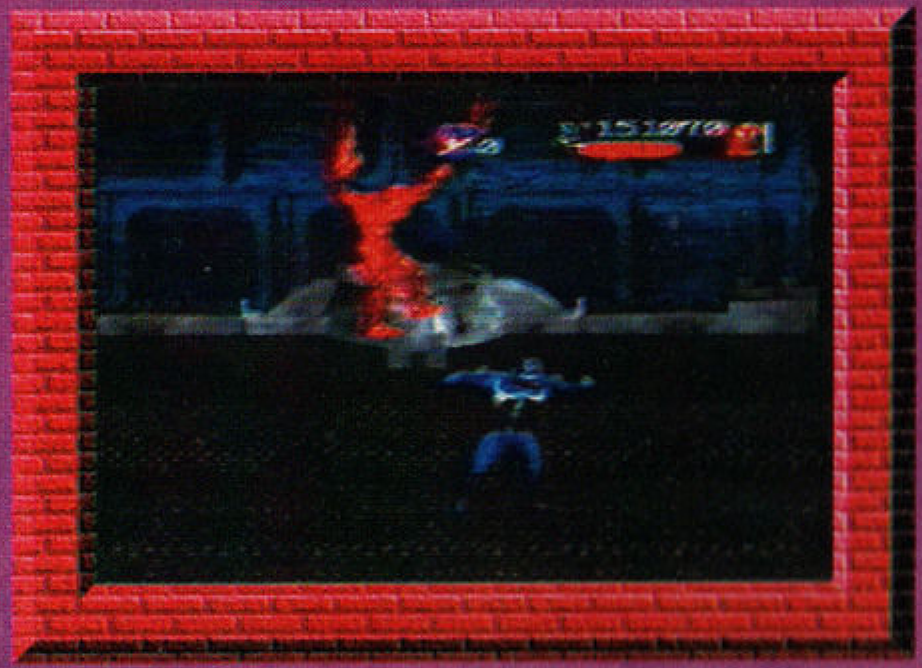
Fase 12

Essa coisa verde é seu próximo inimigo. Para matá-lo, não há maiores problemas.
Alterne o lado em que você o acerta sempre deixando a menor distância para o inimigo.



Final

Agora o bicho pega! Na última fase do jogo você enfrenta novamente todos os inimigos que você detonou durante o game. Pra piorar a coisa, agora é de dois em dois.
Eis o confronto final: Carnage, em carne e osso. Não se desespere. Ele ataca de duas formas: ou por baixo, com cambalhotas, ou por cima, grudando no teto. Acerte-o de 3 em 3 vezes, usando o escudo nos intervalos. Use toda a ajuda que você guardou.



PASSWORDS

2- DCCPMH
4- STSPPC
3- MDRKJP
5- QPMJCV

SUPERTIP

Utilizando o código MRRYPN o game fica no hard mode, e tem um final mais chocante. Animal!!!



SUPER NES

WILD C.A.T.S

COVERT-ACTION-TEAMS

Como um jogo de ação e muita briga, WILD C.A.T.S. vem com força total e tem tudo para virar mais um grande clássico como Final Fight. Logo no início, você vai achar uma imensa semelhança com os X-Men ou mesmo com Captain Command. Com estas referências você pode imaginar o que a Playmates fez com o sucesso de Jim Lee. Logo que pegar no controle, irá pirar na batatinha e não vai conseguir mais largar!!! Ah! tem mais... Pontos positivos é o que não vai faltar. Só para começar, o som está demais e as músicas não são maçantes. O gráfico está divino, com cores chocantérrimas e cheio de detalhes. Você não não sabe se joga ou se fica admirando.

ARRRHH!

Outra coisa que chama a atenção é o tamanho dos personagens. Juntando tudo isso, prova-se também que os games de16 bits não estão assim tão superados como dizem. No começo, você poderá escolher qualquer um dos três personagens disponíveis. Com o passar das fases, você vai perceber que cada personagem tem uma missão (fase). Não se preocupe, pois no estágio final você poderá escolher qualquer um, porque todos estarão disponíveis. Existem apenas dois passwords em todo o game. Confira, maniaco:

Segundo estágio: JKPWD
Último estágio: CRTVV

Uma critica construtiva: a única coisa que deixa um pouco a desejar são os inimigos, que se repetem do início ao fim do jogo, acabando com qualquer surpresa. Fora esse pequeno detalhe, o game é ótimo!!



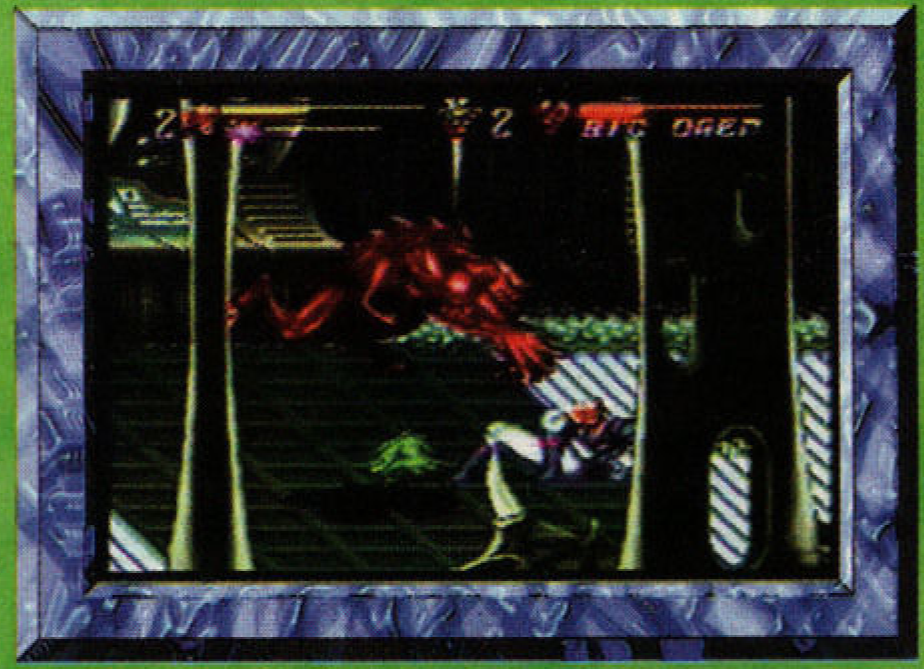
GRÁFICOS
7.5
SOM
7.6
DESAFIO
7.6
MÉDIA
7.6



Fase 1 - Nesta fase fique atento com a única porta de madeira. Destrua e pegue uma vida. No chefe, não poupe esforços, usando e abusando do super soco(X).



Fase 2 -Cuidado com os ridículos de sobretudo; não dê espaço para eles. O chefe é o seu sósia com os mesmos golpes. Quando ele parar, arremesse-o!

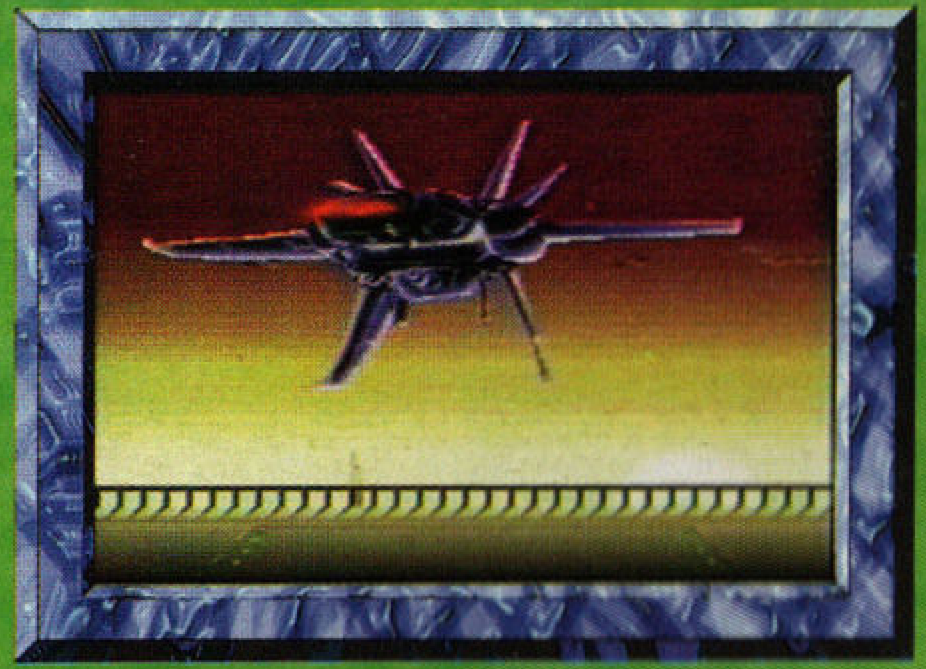


Fase 3 - Existem vários "sobrinhos" do alien. Fique esperto também com os lasers no chão. Para vencer o chefe, encha-o de porrada quando ele cair!



Fase 4 - No elevador use as ombradas (→ → + Y, só funciona com MAUL)
O chefe é fácil, mas mesmo assim não vacile, pois sua força é bem maior .





Fase 5 -Finalmente a última fase! O melhor herói para esta fase é novamente MAUL. Mantenha os inimigos sempre à distância (ombradas). No último chefe, fique na parte inferior correndo de um lado para o outro a fim de se desviar de suas mortais e perigosas investidas. Quando ele parar de voar, aproveite para chegar pertinho e desferir-lhe uma porrada desviando em seguida. Agora é só curtir assistindo o final .

MEGA DRIVE

VR TROOPERS



GRÁFICOS 8,0

SOM 7,0

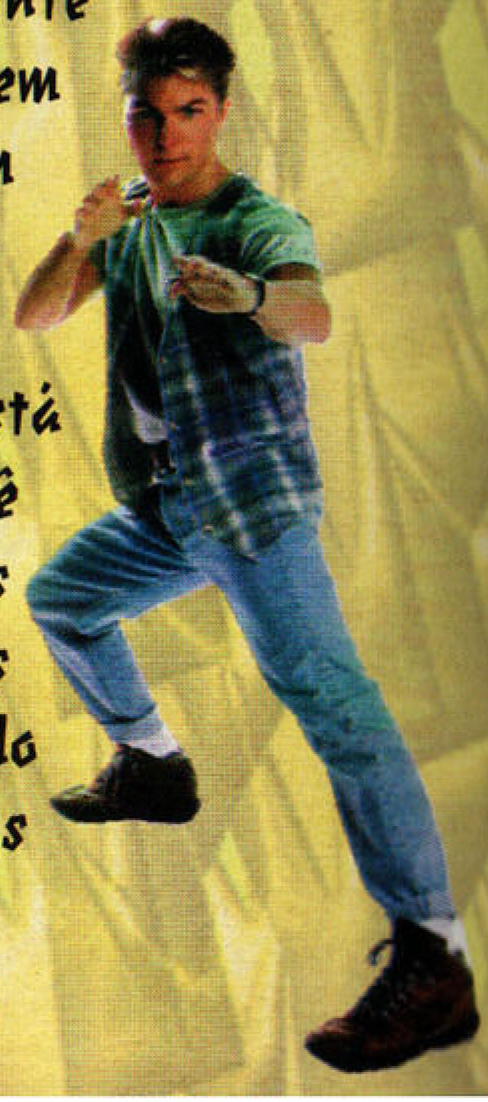
DESAFIO 7,0

MÉDIA 7,5

Depois da febre dos Rangers, VR Troopers chega invadindo a praia do gamemaniacos. Como não podia deixar de ser, fazendo parte do mundo dos jogos de luta. A história você já conhece do seriado da TV: escolha um dos três incansáveis heróis JB Reese, Ryan Steel ou a charmosissima Kaitlin Star para defender o planeta das forças do terrivel conquistador Grimlord.

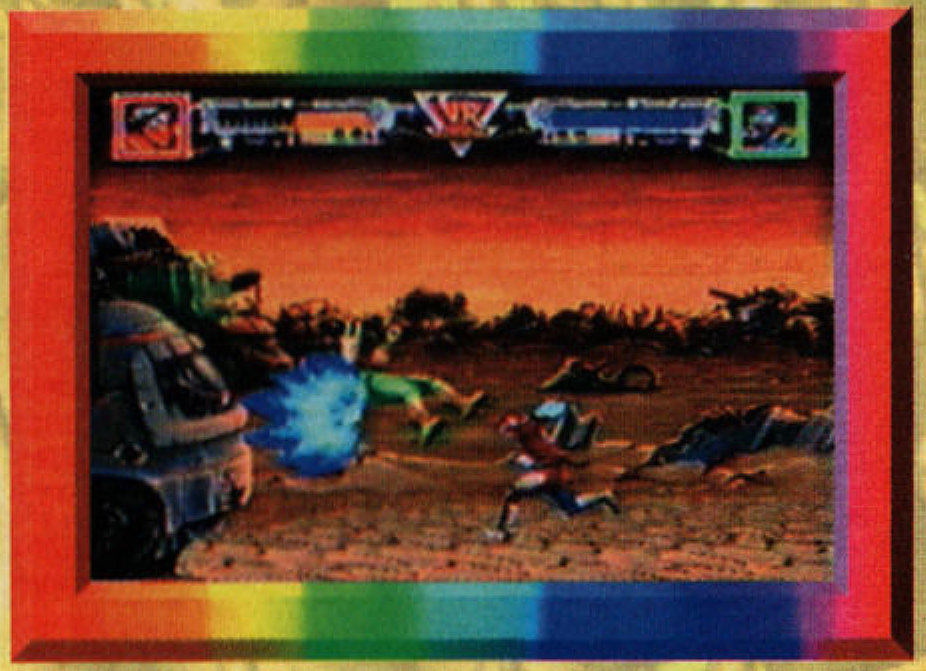
Com direito a gráficos digitalizados e um elenco de dez personagens que podem ser controlados, o game é, de cara, candidato a clássico para o nosso Mega Drive. A jogabilidade é um fator positivo no game, os golpes são bem simples e fáceis de serem executados. Talvez o capricho das imagens e dos cenários tenha influenciado na pouca variedade dos golpes, mas o jogo detona na diversão. Estiloso!

Os personagens são absolutamente idênticos aos do seriado. O som bem transado, com o clima resulta em um acabamento chocante. É bater os olhos e ficar gamadão! A apresentação do game também está bem trabalhada e bacana. Nela você pode assistir a delirante história dos Troopers. Agora você tem totais condições de acabar com o império do Grimlord. Ou de qualquer um de seus colegas metido a besta!!!





Confira esta fita o mais rápido possível e, se você se amarra no estilo Battle, pode chamar a turma e distribuir pancadas à vontade. Na apresentação, nossos heróis entram numa máquina de flipperama, encontram o Professor Hart e se transformam nos superguerreiros Troopers. Agora é com você!



RYAN STEEL

Jovem instrutor de caratê, Ryan tem a força multiplicada ao virar Trooper. Seus chutes tem alto poder de destruição e ele pode energizar seu braço como um laser vivo.

Atomic Shuriken: → + soco

Laser Rush: ← ← + soco e chute

Overdrive: (segure 2 seg) A,B e C



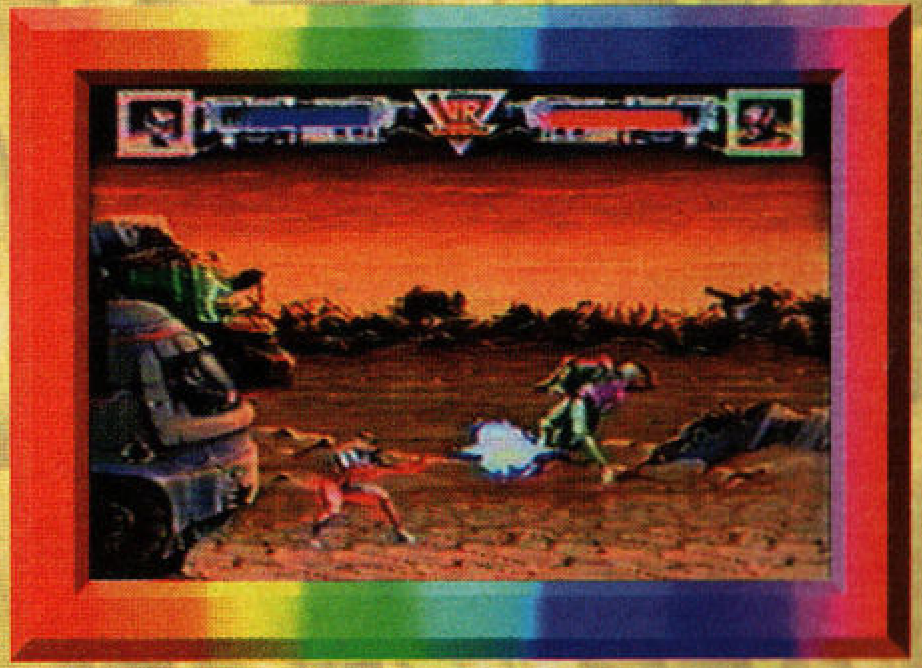
JB REESE

Gênio da informática, JB tem uma incrível Lança Laser que explode sem dó seus inimigos. Seu Chute Turbinado também é poderosíssimo. Com JB, suas chances de acabar com Grimlord só aumentam.

Laser Lance: → + soco

Dive and Roll: ← ← + soco e chute

Turbine Kick: ↑ ↓ + chute



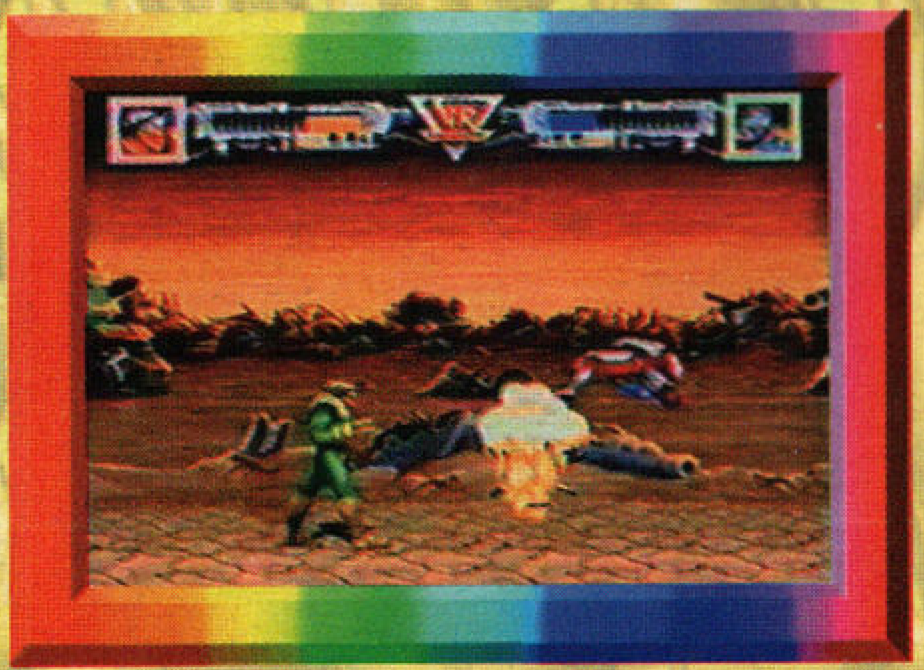
KAITLIN STAR

A bela Kaitlin Star possue uma pistola de poderosos raios energéticos, além de um anel de força. Repórter na vida real, Kaitlin é a mais ágil e rápida de todos os guerreiros metálicos Troopers.

Power Ring: → + soco

Punch and Kick: soco e chute

Use Pistol: ← + soco



TANKOTRON

Atenção! Logo de cara, o horrível Tankotron solta uma mina explosiva pra te matar. Comece o jogo já na defesa ou você vai perder vidas de bobeira.

Blast: → + soco
Hard Shell: (segure 2 seg) A,B e C
Mine: ← + soco



KONGBOT

Kongbot é um dos mais poderosos e imprevisíveis guerreiros da realidade virtual de Grimlord. Cuidado com seu giro 360° e seu arremesso poderoso que podem te tirar do ar.

Bark Blast: ← ← + soco
Charge: ↓ + soco e chute
Spin: 360° + soco



DECIMATOR

Decimator é um robô muito louco que tem a cara de um cachorro raivoso. Depois de fugir de um canil da dimensão virtual de Grimlord, cabe a você acabar com ele.

Power Slice: → + soco
Switchback: ← ← + chute
Stomp: ↑ ↓ + chute



DARKHEART

Cuidado com a energia negativa de Darkheart. Quando ele fica energizado, que nem na foto acima, sai de baixo. Algo de muito estranho pode acontecer com você e seu Trooper.

Blast: → + soco
Cloak: ↓ + soco e chute
Shield: (segure 2 seg) A,B e C



THE MAGICIAN

O macumbeiro da turma de Grimlord apela pra feitiçaria braba, já que não gosta de lutar limpo. Diplomado em magia negra, seus socos e chutes são o diabo!

Magic Globe: ← ← + soco
In Hat: ↓ ↓ ↓ + soco
Switcheroo: ↓ + soco e chute



CHEFE FINAL

Agora é grande hora do jogo. Pra pegar o último chefe, é preciso ter a manha de todo o game, já que o malaco pode se transformar em qualquer um dos monstros anteriores. Use todas as armas que você tem direito e salve o planeta Terra das garras de Grimlord.

Parabéns, maníaco! Se você conseguiu salvar o mundo dos horrores da realidade virtual, o mesmo não se pode dizer dos verdadeiros Troopers, que continuam lutando diariamente ao meio dia na Globo. Torça por eles!

Andar- ← →
Pulo- ↑ ← →
Abaixar- ↓
Arremesso- A
Soco- B
Chute- C
Abaixar e Arremessar- ↓ A
Abaixar e Soco- ↓ B
Abaixar e Rasteira- ↓ C
Giratória - ↖ C
Soco no ar- ↑ B
Chute no ar- ↑ C
Voadora- ar ↙ C
Gancho- ↑ B
Bloqueio- ←
Corrida- → e mantenha
Recuo Rápido- ← ←



MEGA DRIVE



LOOK OUT!

GRÁFICOS
8,6

SOM
8,6

DESAFIO
8,6

MÉDIA
8,6

Sim, são eles! Os monstrinhos mais nojentos dos EUA, que chegaram ao Brasil no ano passado através de rede Nickelodeon, agora atacam no seu videogame. Com versões para Mega Drive e Super NES, o jogo está engraçadíssimo. É possível jogar com qualquer um dos três monstrinhos a qualquer hora: enquanto você controla um, os outros acompanham os movimentos do líder. Cada monstrinho tem uma habilidade diferente, uma mais legal que a outra. O baixote, que lembra um gremlin, faz os três darem as mãos e saltarem uma grande distância. O compridão de olhos esbugalhados começa uma pirâmide e permite o acesso a lugares que os outros dois não alcançam. Já o gorducho arranca o próprio olho e põe o baixote para rebater usando o compridão de taco. Melecas à parte, essa habilidade é muito útil pois permite fuçar na fase toda. A história é a seguinte: nossos três amiguinhos querem conseguir o diploma de Real Monsters. Entram para uma academia e agora vão ter que provar que são bons em matéria de susto. Confira todos os macetes dados nessa reportagem que a Herói Games traz com exclusividade. Seja você também um monstro de verdade!!!



FASE 1

A primeira fase do game se passa no esgoto e é bem facilzinha. Aproveite para pegar a vida usando o poder do baixote. Depois de passar pelos jatos de água, ative a habilidade do compridão.
Esse cachorrão nervoso não chega a assustar. Escolha o baixinho e corra de um lado para o outro desviando das mordidas e atirando sempre que for possível.



FASE 2

Ainda nos esgotos, porém agora nos encanamentos de água.
Bem de acordo com a fase, o chefe é uma lesma verde gigantesca. Para acabar com ela, mantenha distância, espere ela ficar na mira e atire nos pneus grudados no teto.



FASE 3

Na escola da cidade, os monstrinhos vão aprontar a maior zona. Entre nas privadas para achar a saída.
O CDF taca livros e mais livros nos monstrinhos. Nesse momento, fique pulando no canto contrário. Quando ele pedir silêncio, é hora de acertá-lo.



FASE 4

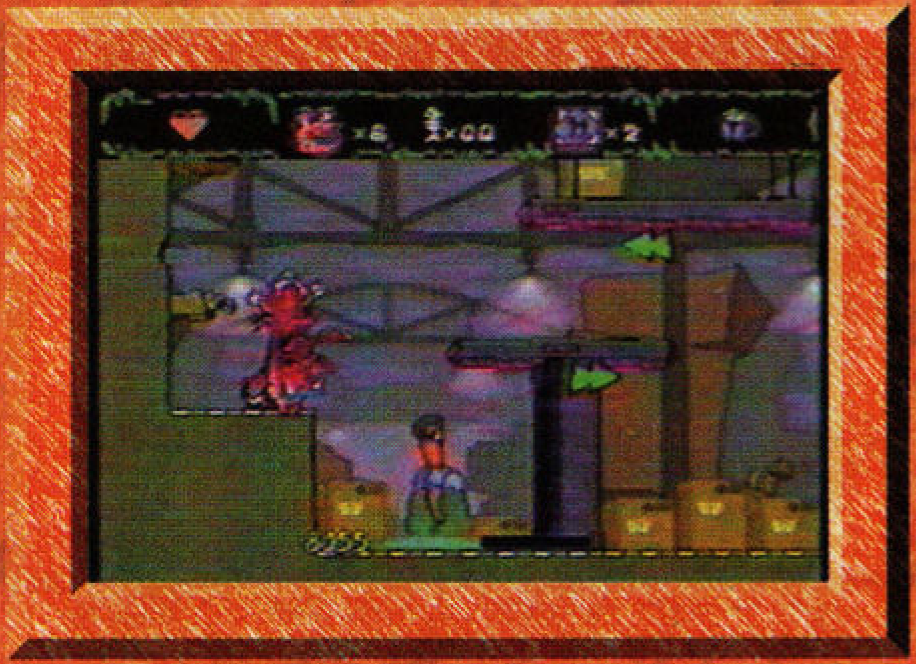
Dentro de uma fábrica, você deve tomar cuidado com os caixotes e esteiras. Atire nos sacos furados que estiverem pendurados e coma um vidro de insetos bem nojentões.



Mude a chavinha para trocar o movimento das esteiras e faça tudo cair na cabeça da indefesa vovó. Se ela se meter a besta e chegar perto, use o susto e debulhe a velha!!!

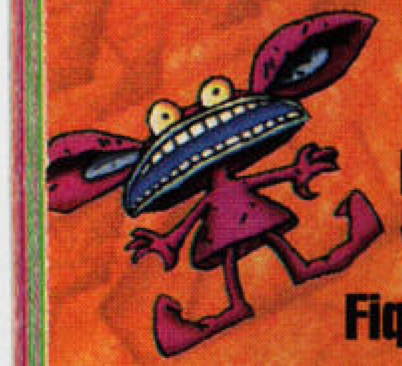
FASE 5

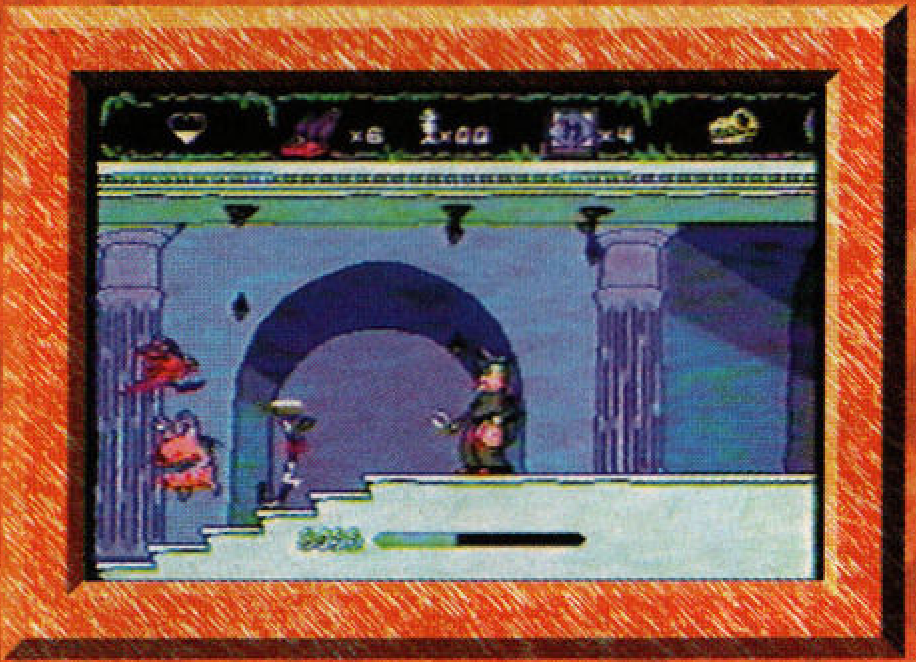
De volta ao esgoto, cuidado para não cair na água. Use os sofás velhos escondidos para pular mais alto. Essa espécie de mosquito gigante é o próximo inimigo desse game. Você deve estar com o baixinho e passar por baixo de seus rasantes, virando e atirando em seguida.



FASE 6

No meio de um grande museu, as criaturinhas devem passar devagar em baixo dos esqueletos de dinossauros, pois eles desmoronam. Depois de tanta palhaçada, o guarda do museu vem dar uma bela bronca. Fique no canto esquerdo da tela, espere o guarda atirar, pule e acerte-o na cabeça, único ponto vulnerável.





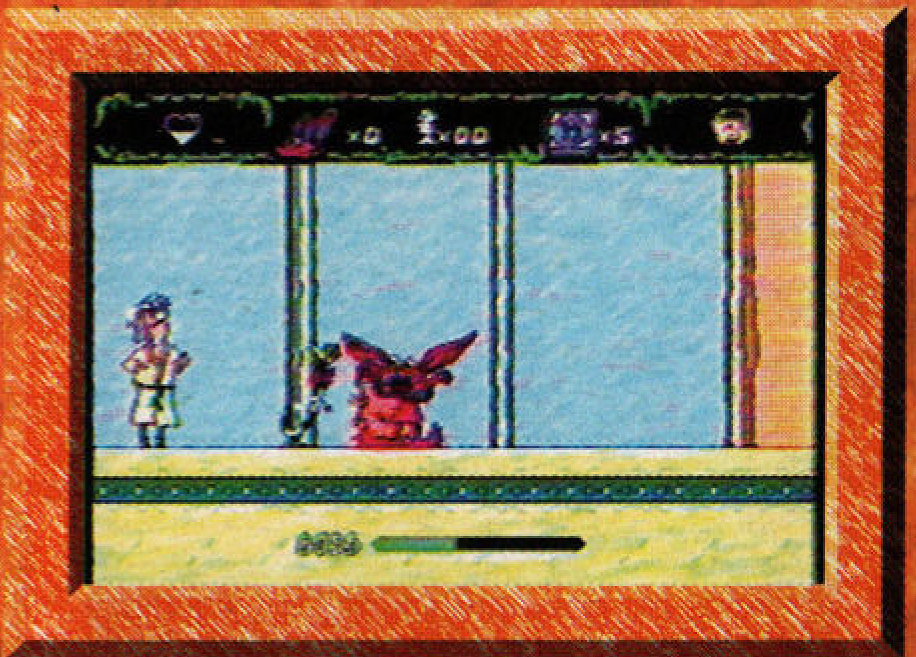
FASE 7

O mosquito volta a atacar, muito mais irado e com dois buracos cheios de espinhos. Repita a operação descrita anterormente, tomando cuidado para não ser atirado nos espinhos.



FASE 8

No interior de um shopping center, os três inseparáveis amigos encaram vários inimigos. Um deles usando quimono de caratê distribue voadoras. Novamente use o baixote e corra até o canto da tela a cada voadora aplicada. Depois vire e atire como sempre.



FASE 9

Dentro de um casarão, acerte os plugs para abrir as portas desejadas, fugindo das empregadas cibernéticas. Use o gorducho para entrar nas fiações internas das paredes.



O cachorro é teimoso e tenta morder nossos amigos monstros novamente. Decore o momento do pulo do inimigo passando por baixo, virando e atirando em seguida.

FASE 10

Termine de subir o casarão, ficando esperto com os plugs que abrem as passagens e com os choques que tiram bastante energia. No topo da fase está a última luta.

Em cada lado da sala existe um interruptor que apaga e acende a luz. Mantenha a luz apagada e acenda quando o inimigo aparecer, ofuscando-lhe a vista. Aproveite e dê um susto.

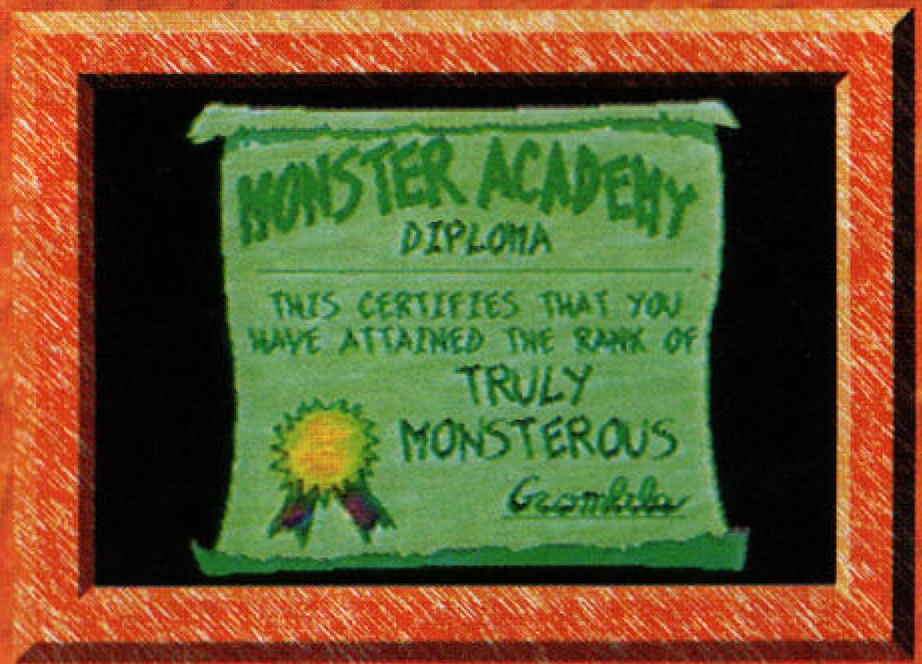
Você não terá sustos suficientes para matá-lo. Para conseguir mais livros, ofusque a visão da mesma maneira citada e atire no chefe. Ele soltará o livro desejado. Repita a operação.





Final

Aí está o tão cobiçado diploma. Parabéns, agora você faz parte do clube dos monstros verdadeiros e é reconhecido como tal.



Super Tips

MAGIAS

TINKERBELL: segure o R, ← + X ou A e qualquer botão
HEAL YOURSELF: segure o R, ↑ ← e solte o R
BURNING FIST: segure o R, → ↓ + X
FIRE BLAST: segure o R, ← ↘ ↓ + X
FULL FORCE BLAST: segure o R, ↑ ↗ → + X
FIRE STORM: segure o R
SEARING FIST BLAST: segure o R
TELEPORTATION: segure o R, gire o direcional no sentido anti-horário começando em cima +Y/A

MOVIMENTOS

A - assustar
B - atirar lixo
C - pulo
↓ + A - mudar de monstro
↑ + A - ativar habilidade
B - pulo
↓ ↓ - corrida
← + X - correntadas
← + A - rasteira
← + Y - Sliding Attack
B + B apertado - planar
B + A - giratória no ar



NEO GEO

Savage Reign

KRAK

A SNK é realmente especialista em jogos de luta. Savage Reing, seu mais novo lançamento, apresenta um visual detonante, ainda melhor que o clássico World Heroes. A colorização somada aos cenários caprichados dão um banho de imagens. O elenco de dez personagens bem variados e trabalhados aliado ao show de animação dos golpes especiais faz deste game um dos melhores de Neo Geo que já passaram pela nossa redação. A luta apresenta uma boa variação de golpes. Cada personagem tem, além dos três especiais normais, dois especiais, incluindo a ação de armas e um Reverse Attack, um megagolpe de contra-ataque que só pode ser executado quando sua barra de energia estiver no talo e vermelha. Agora, pra você pirar, esse é o único game de luta com dois cenários ao mesmo tempo que já foi lançado! O combate pode ser em qualquer um, com direito a porradas no ar durante as mudanças. A jogabilidade, como a grande maioria de jogos deste estilo para este console, está mais do que animal. Nunca foi tão fácil detonar os supergolpes. Aprenda como fazer todos os golpes Reverse Attacks agora nesta reportagem e parta para ignorância!!!



GRÁFICOS
9,0

SOM
8,0

DESAFIO
8,0

MÉDIA
8,5



GOZU

O especial de Gozu é bem parecido com o de Gordon, mas é resultado de vários socos em alta velocidade, dando um tom diferente ao golpe. Coisa de doido!

Jaguar Assort Attack
(carregar) ↙ → + A (várias vezes)



HAYATE

Usando seu ultra-bumerangue para dar uma rajada poderosa no inimigo, Hayate apresenta a maior e mais variada sequência de golpes. Deixa qualquer um de queixo caído.

Hayate Dance
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A



JOKER

OJoker usa aquelas famosas caixinhas de surpresas em seu especial. Só que o efeito dessa é um pouquinho maior. Confira o poder de destruição!

Good Face
↓ ↙ ↓ ↘ → ↗ + A



KING

King Lion aplica uma sequência impressionante de socos encerrando com uma espécie de dragon punch metalizado, fazendo o adversário voar longe. Saca só!

King's Straight
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← → + A





CAROL

Carol libera uma espécie de esfera de energia que explode uma porção de raios no adversário. A animação não atrai, mas esse é um dos golpes que mais tira energia do game.

Naughty Balls
→ ← ↓ ↑ + A

CHUNG

Sente só o estrago do especial de Chung. O vovô usa colete, óculos escuros, boné pra trás e mete fogo pela ponta de seu bastão. É de arrepiar!

Hermit's Blast
↓ ↓ ↓ ↓ ↑ + A





EAGLE

Eagle é um ex-campeão de luta livre e seu especial, como não podia deixar de ser, é uma série mais do que monstruosa de pilões que esmagam a cabeça do inimigo contra o chão.

Eagle Special (perto)
→ ↘ ↓ ↙ ← → + C

GORDON

O especial de Gordon é para assustar até policial: o cara pega o inimigo, soca várias vezes e finaliza detonando uma descarga elétrica de seu cacetete. Uauu!!!!

Mad Police (perto)
→ ↘ ↓ ↙ ← → + C





MEZU

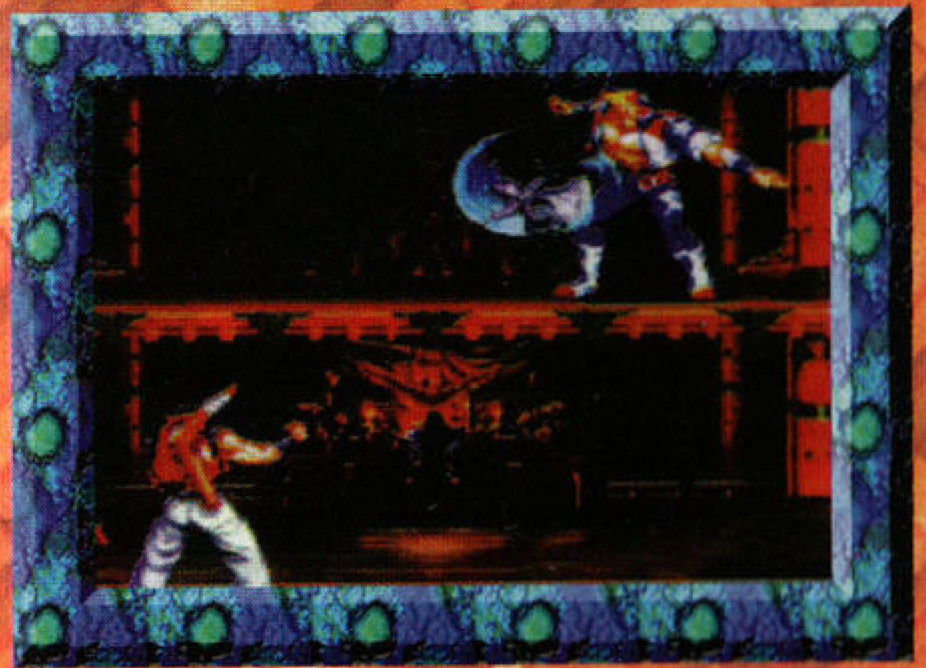
Este é Mezu executando seu especial. Ele simplesmente solta uma avalanche de raios provocados por uma mega sequência de chutes na vertical. Curta o visual.

Jaguar Assort Kick
(carregar) ↙ → +B (várias vêzes)

NICOLA

Esta personagem, Nicola, aparentemente inofensiva, faz uma magia em seu especial que faz surgir um globo de energia gigante, arrasando qualquer inimigo que se meta a besta. É mole?

Hell Razor
↓ ↙ ↓ ↘ → ↗ + A





É para delirar! Cada um dos cenários apresentam um segundo plano diferente, tais como trilhos, que se você vacilar o trem te atropela de verdade, cabos de iluminação em que os personagens se penduram e podem arrebentar os holofotes em cima dos adversários e muitos outros.

As comemorações ao final de cada round são bem divertidas, sem contar com os golpes especiais, tudo isso e mais é um ótimo pretexto para tirar sarro do colega que ainda não leu esta Herói Games.



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

SATURN



GRÁFICOS

9,0

SOM

8,0

DESAFIO

8,0

MÉDIA

8,5

Muita velocidade, muita lama e muita ação acompanham este game que acaba de ser lançado para Saturn. Esta versão caseira não tem diferença do Arcade original. As imagens são muito vivas e a velocidade do game é praticamente real. O som está realmente demais. Empurrado pelo barulho ensurdecedor dos roncos dos motores e com comentários de um locutor de corridas que, dentre outras falas, avisa o tipo de curva que se segue, você terá a sensação é de estar em um rally de verdade. São dois carros especiais iguaizinhos aos que realmente correm esse tipo de Gran Prix. Três circuitos acompanham o jogo, cada qual com sua dificuldade: o Deserto, que é o circuito fácil, a Floresta, que é o médio, e a Montanha, que é o circuito mais difícil. Durante os percursos existem os Checkpoints, que você deve cruzar para renovar seu tempo. Caso contrário, game over. É possível jogar um campeonato passando por todos os trajetos, uma disputa entre você e a máquina e ainda uma luta contra o relógio em busca de um super-record. Ao final de cada trajeto pode-se assistir todo o replay para delirar com as manobras de um ângulo parecido com o da TV. Com a jogabilidade tão real, este jogo não poderia deixar de ser difícil. E é!





Escolha seu carro. O menor tem uma aceleração melhor, porém perde na aceleração final. Na estabilidade são parecidos!!!



Na floresta, circuito de classificacão média, você deve procurar ficar no asfalto, pois quando seu carro entra na terra é muito difícil controlá-lo.



Nas montanhas, as pistas são apertadas e cheias de muralhas. Use e abuse das reduções e esticadas. Afinal, o carro não é seu mesmo!



Esta é a pista do deserto. Dê só uma olhada na derrapagem do carro (aperte o freio). Dessa maneira é que você perde menos tempo nas curvas. Capriche!



Existem elevações nos circuitos que acabam funcionando como rampa para os mais arrojados. O resultado é esta decolagem alucinante!



Cruze a linha de chegada rasgando e assista a essa animação simplesmente arrasadora. Você pode curtir seu carro paradinho, de várias posições. Piração!

PLAYSTATION

LOOK OUT!

GRÁFICOS

9,0

SOM

9,0

DESAFIO

8,0

MÉDIA

9,0

wipEout™

Wipeout é um game de corrida de naves espacias. É, você não leu errado. Neste jogo você pilota a uma velocidade absurda. Os gráficos ajudam muito e a rapidez deixa o jogo com um fator diversão monstruoso. É possivel ligar dois Playstation e disputar com o colega essa fantástica corrida. São ao todo quatro naves: AG System, Auricon, Dicex e Feisar. Ainda existem dois pilotos com caracteristicas diferentes para cada máquina. Pra nós, a última é a mais gostosa de pilotar. Pode-se disputar um campeonato e subir de dificuldade (para poder acessar o mode rapier é preciso ser campeão no venom), correr apenas uma corrida ou ainda tentar bater o record de cada pista. Existem seis pistas diferentes, com cenários pirados e saltos chocantes. Durante a corrida você deve procurar passar pelas setas azuis que estão no chão. Elas te dão um impulso e aumentam sua velocidade. Os outros simbolos são itens como foguetes, teleguiados, escudos, supervelocidade e outros. Escolha a melhor visão: a interna, como se você estivesse realmente dentro da nave, ou a externa, como se você estivesse olhando ligeiramente por cima dela.

Os saltos são bem altos e é necessário bastante velocidade para chegar ao outro lado. Se você não conseguir, não se preocupe: tem uma espécie de nave madrinha que tarda mas não falha. Confira as imagens desse game mais do que incrivel!!!



Essa é a primeira das duas visões possíveis, a de dentro da nave. A sensação de velocidade é muito maior. Experimente a viagem!



A outra visão é como se você estivesse olhando a nave por trás. Nessa posição dá para curtir o escudo, um dos items espalhados pela corrida.



O pico do game certamente está na hora do salto! A HG adverte: se você tiver problemas no coração, é melhor ficar longe deste lançamento!



Olha só a ajudinha que você recebe se não conseguir completar um salto . A nave preta está aí para te dar um reboque. Isso só vai lhe custar tempo.



O último circuito é o mais díficil disparado. As razões disso são o gelo, que escorrega absurdo, e as bifurcações espalhadas pelo trajeto.



A Auricon é uma nave para circuitos de alta. Aqui na redação a maioria do pessoal joga com a Feiscar, uma nave bem equilibrada.

PLAYSTATION



Diretamente dos flipperamas para o Playstation, Power Instinct 2 vem muito parecido com a versão original, perdendo apenas para as cores do arcade. Incluindo os Super Attacks, o game tem uma boa diversão. Num total de treze personagens, os golpes são assombrosos. Existe uma barra de power azul que fica situada logo abaixo do medidor de energia, que vai se enchendo à medida que você acerta seu adversário. Quando ela se completa, o personagem fica envolto em uma magia de fogo e solta um grito de nervosismo. Repare que na barra de poder está escrito Attack. Seja um bom menino e obedeça a mensagem, partindo para a execução dos Super Attacks. Para isso apenas aperte os quatro botões auxiliares que são: R1, R2, L1, L2.Este grande game tem algumas curiosidades que em geral não aparecem em outros jogos de luta. Por exemplo: Já o pequeno Kintaroh Kokuin transforma-se em um alto e forte cara fantasiado de cachorro (ridículo e cômico ao mesmo tempo). Knji Kokuin, com seus reluzentes músculos, vira um frágil velho esclerosado com uma bengala na mão. A enrrugada Gume Gouketuji se transforma em uma linda morena cheia de amor pra dar .Resumindo, o jogo tem belíssimos gráficos e uma ótima jogabilidade. Se você ainda não jogou e acha que é o melhor da turma em jogos de luta, não esta com nada!!!!



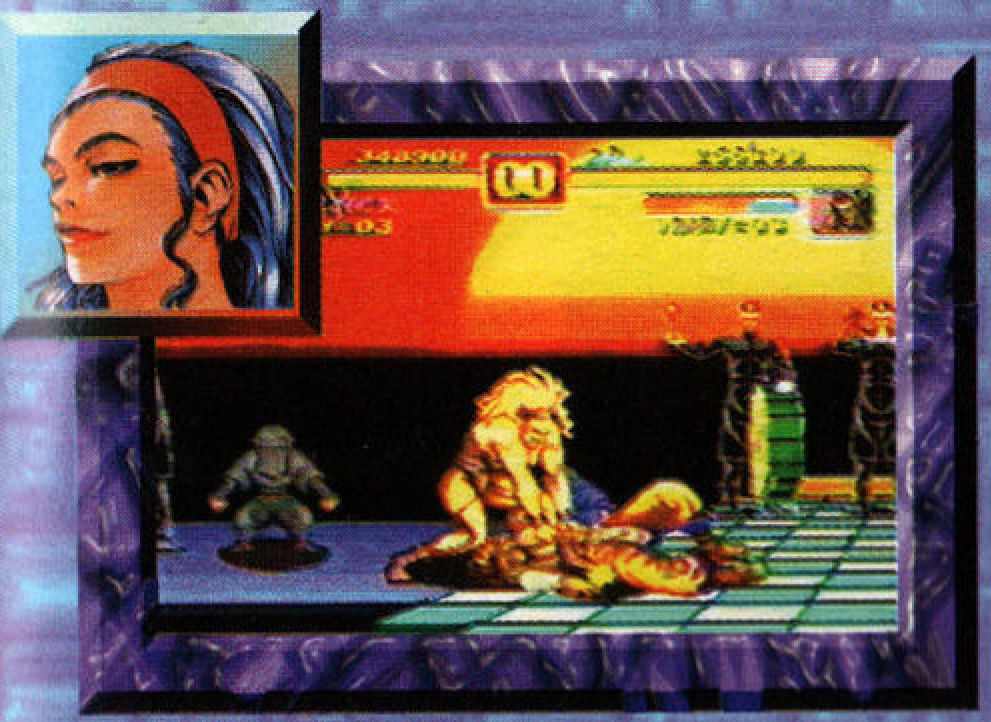


GRÁFICOS
7,0

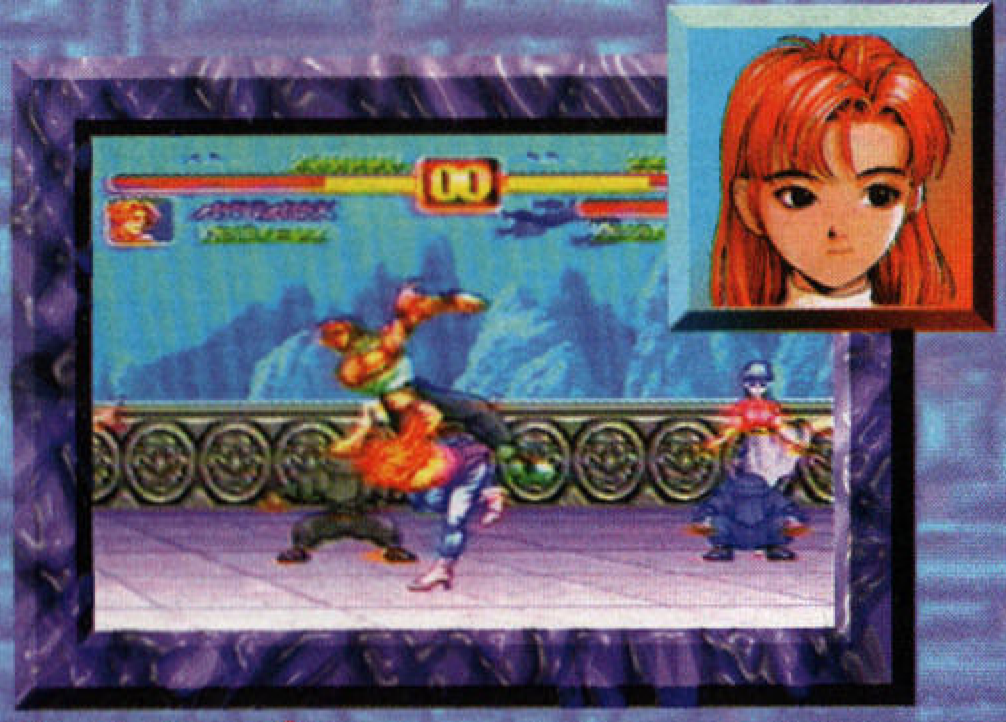
SOM
8,0

DESAFIO
7,0

MÉDIA
7,5



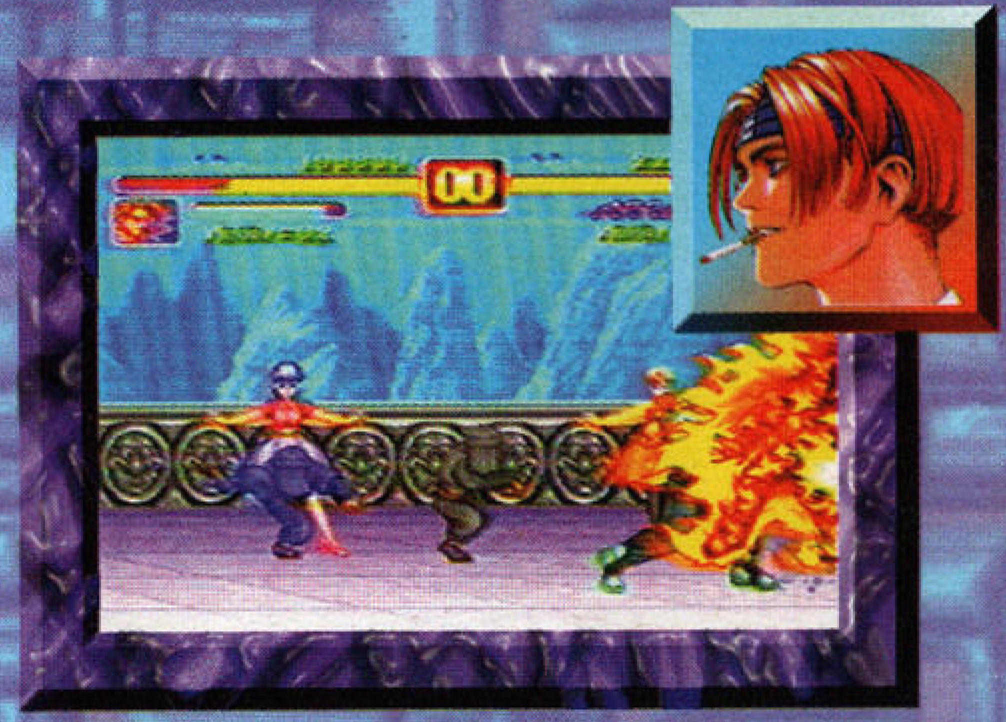
Angela Belte
Com esse nome ocidental, essa loira provocante deve estar perdida no meio da moçada. Saca só esta sequência de socos!



Annie Hamilton:
Não menos violenta que Angela, a linda Annie não deixa nada a desejar.A sua melhor característica é a rapidez dos golpes.



Kanji Kokuin:
Pelo que você percebeu, o vovô não é fraco não. Quando ele está na sua melhor forma, pode dar golpes incríveis.



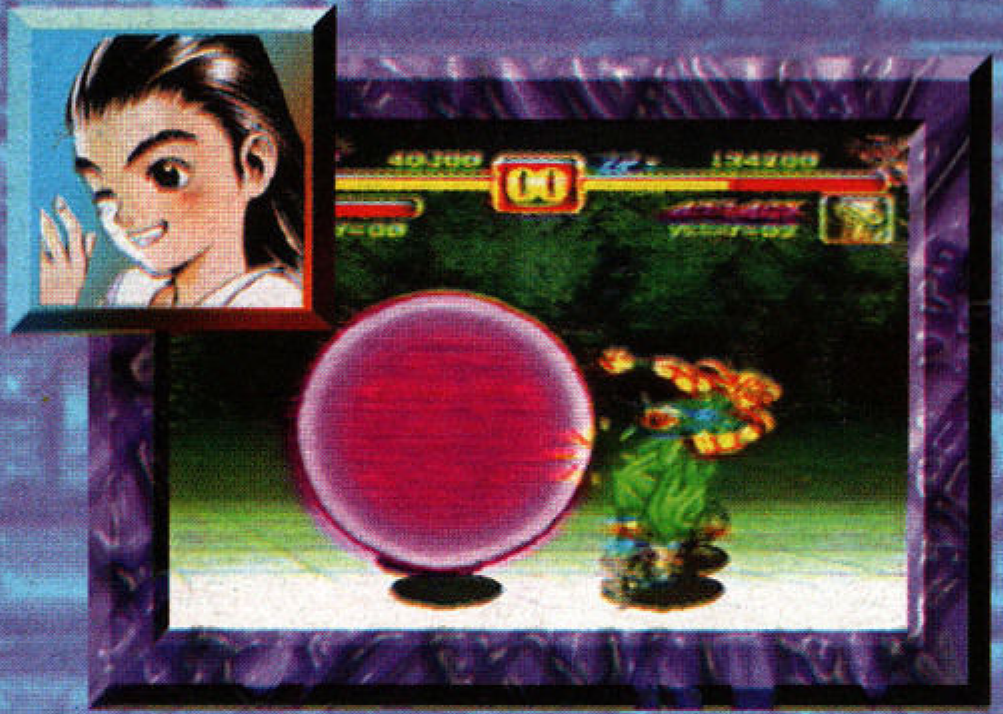
Keith Wayne:
O bonitão tá disposto a mostrar que é quente mesmo, hein? Veja o garoto em chamas. Não é o Cinder de Killer Instinct ?!?



Kintaroh:
O power deste moleque é uns dos mais curiosos, pois em vez de esmurrar como todos os outros, ele se acovarda e pede auxílio para um urso!!!



Kurara:
Essa garotinha tem incríveis poderes (suínos). Imagine que quando seu power enche, ela transforma seus inimigos em simpáticos porquinhos.



Oshima:
Oshima é uma idosa dura na queda. Muito ágil e com pancadas fortes. Aplique o power mostre ao inimigo como o mundo é redondo.



Gume
Detone com o power mostrando a sua cara e dando uma série de rebatidas. Mas para seu power encher, você precisa apanhar!



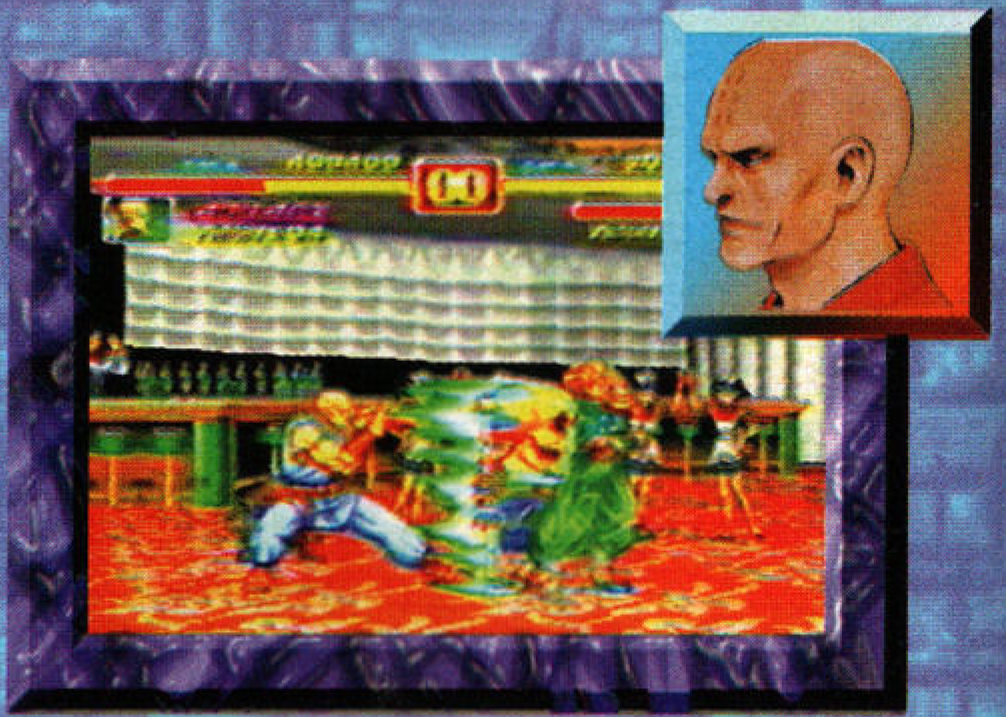
Reiji:
Seu combo é uma sequência de socos e chutes devastadores, finalizando com um dragon punch e um gancho em pleno ar.



Sahado:
Muito parecido com Reiji, Sahado tem golpes e combo parecidos. Esses detalhes, porém, não tiram seus méritos.



Saizo:
Esse ninja tem uma sequência animal. Pulando sobre seu adversário, lança uma série de bolas. Ótimo para quem está começando.



Thin:
O careca aí não dá mole. Quanto mais bate, mais quer espancar. Ele apela no power, mandando a caveira cabeçuda fazer o serviço por ele.



White:
Esse cara lembra Golden Axe e Mad Max. Seu sobrenome é Bufalo. O supermachado só pode ser usado com o power cheio!





No modo *Team Battle* você e seu amigo pode fazer um "timinho" para poder tirar altos rachas e ainda tendo a ilustre presença de dois anãozinhos bastardos na platéia, um torcendo por você e o outro babaca pelo seu amigo. Portanto faça sua seleção e debulhe seu inimgo, ou você será trucidado! No modo *versus* alem dos personagens escolhidos você tem o direito de selecionar as telas também como no jogo Street Fighter. Porém ao invés de escolher pelos nomes, você tem que optar por animais! Isso mesmo, tendo ainda por cima uma fauna completa esperando por você na tela do mapselect, podendo pegar desde um simpático coelhinho ou até mesmo um a imponente cavalo dendre outros animais caseiros ou selvagens. Viagem !!! Vale a pena conferir .

Se você está presentindo que algum lutador (no caso nossa amiga ai em cima) vai começar a "dar contato" fique ligado no combo que ele vai desferir. Neste caso é bem mais fácil de perceber pois se cria uma energia em volta do personagem dando tempo suficente para defender.

Tips
Nunca chegue perto ou tente socar com o adversário nessas condições porque essa energia criada envolta dele tira parte do seu power.



TEKKEN

Aqui você encontra todas as dicas para detonar o Tekken2 versão Arcade!!!

A HG mostra parte dos personagens o restante será publicado nas próximas edições!!!

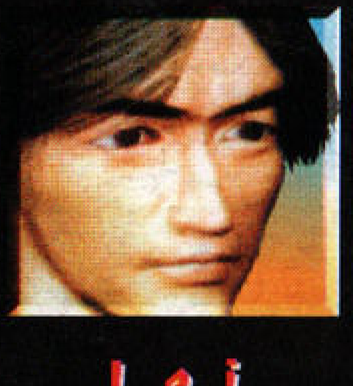
Comandos

CF=soco com o punho direito
SF=soco com o punho esquerdo
CM=chute com a perna direita
SM=chute com a perna direita



Jack2

Piledriver - toque leve ↙ → Sf+SM de perto
Backbreaker - ↓ ↙ ← SM de perto
Pyramid Driver - ↓ ↘ → Sf de perto
Spring Hammer-Punch - Sf+SM de perto
Machine-gun K.- toque leve ↙ Sf Sf Sf ↘ SM
Straight Elbow Upper - SM Sf SM
Hammer Combo - Sf Sf Sf
Double Hammer - Sf+SM Sf+SM quando estiver levantando
Swing L-Knuckle - depois do mergulho quando começar a avançar Sf SM Sf
Swing R-Knuckle - depois do mergulho quando começar a avançar SM Sf SM
Megaton Punch - ← ↙ ↓ ↘ SM
Power Scissors - toque leve Sf+SM
Hip Press - carregar ↗ Cf+CM
Wild Swing - toque leve Sf SM Sf Sf durante o mergulho
Gigaton Punch - ← ↙ ↓ ↘ → (continue Swinging Lever) Sf
Sir Down - Cf+CM
Blood Fang 1 - quando estiver sentado ou depoi de Hip-Press Sf SM Sf SM
Blood Fang 2 - quando estiver sentado ou depois de Hip-Press SM Sf SM Sf
Hammer R. Low - carregar ↓ Sf Sf Sf SM Sf
Hammer Rush Middle - carregar ↓ Sf Sf Sf SM carregar ↘ Sf
Bravo Knuckle - toque leve ↓ Sf+SM
Scissors Meltdown - carregar → Sf+SM Sf+SM
Scissors Megatown - carregar → Sf+SM carregar ↘ SM
Meltdown - Sf+SM no mergulho
Sitting Double Kick - → ou ↘ ou ← ou ↙ Cf CM
Megaton Sweep - ← ↙ ↓ ↘ Sf
Megaton Strike - durante o mergulho Sf SM
Hell Press - Sf+Cf
Face Basher - Sf+SM antes do Hell Press
Catapult Throw - carregar ↘ SM+CM
Violence Upper - quando levantando Sf
Cossack Sambo - carregar ↙ Cf CM Cf CM Cf CM



Lei

Lie Down - ↓ Cf+CM
Chokyukyaku - quando estiver caido com a cabeça virada pro inimigo Cf+CM
Spring Up - quando estiver caido com os pés virado pro inimigo Cf CM
Gyoshin Kosoembu - quando estiver caído com a cabeça virada pro inimigo Cf CM
Turn Your Back - ←+Cf+CM
Back Strike - Sf de costas pro inimigo
Haishin Kasouda - ↓ Sf de costas pro inimigo
Shinshin Houtsui - SM de costas pro nimigo
Haishintai - Cf de costas pro inimigo
Haijinraku - Cf+CM Cf+CM Cf+CM de costas pro inimigo
Shinshin Kosoembu - ↓ Cf Cf de costas pro inimigo
Kosoembu - toque leve ↙ CM CM
Tenshin Renho - Sf+SM
Sempu Renkyaku - carregar → Cf CM
Ryusei Chudan Kyaku - toque leve → Sf SM Sf CM Cf
Ryusei Gedan Kyaku - toque leve → Sf SM Sf CM CM
Rouga Yoshin Geki - toque leve → CM Sf SM Cf CM
Rouga Kosonzan - toque leve → CM Sf SM Cf carregar ↓ CM
Yoshin Geki - toque leve → Cf CM
Kosanzan - toque leve → Cf carregar ↓ CM
Kyokan Kyaku - Cf Cf
Raiko Dankyaku - carregar → CM Sf SM Cf
R. Chudankyaku - carregar → CM Sf SM CM
Koryutai - CM Cf
Sousouga - (Blocking Attack) toque leve → SM Sf SM Sf
Toppling Attack - toque leve → carregar → Sf+SM
Hisuicho - carregar o Sf+CM
Hooh Sempu Kyaku - CM durante o Hisuicho
Yoso Renkyaku - Cf Cf Cf durante o Hisuicho
Fukushin Koryutai - quando estiver caído com os pés virados pro inimigo CM Cf
Fukushin Sotai - quando estiver caído com os pés virados pro inimigo Cf CM
Fukushinkatsu - abaixado Cf CM
K Renkyaku - CM (Feint Frame) CM Cf Cf



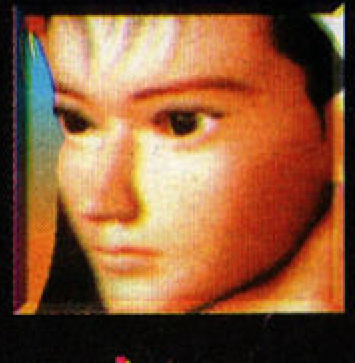
Nina

Assassin A. -toque leve ↘ ↘ Sf de perto
Assassin Toss - Sf+Cf carregar →
Shoaku - ↓ ↘ → Sf+SM de perto
Kubikari Jujiga Tame - Cf CM Cf
Tachigyaku Wakitame - Sf CM SM Sf durante o Shoaku
Ura Kannuki Takabajime - Cf Sf CM Sf+SM Sf+SM durante o Tachigyaku Wakitame
Sudegyaku Wakgatame - SM Sf Cf CM Sf+SM durante o Tachigyaku Wakitame
One-Two Punch - Sf SM
Soshoha - toque leve → → Sf+SM
Triple Smash - Sf SM CM
Double Smash - SM CM
PK Combo - SM Cf
Pdk Combo - SM carregar ↓ Cf
Kneel Kick - → → CM
Flash Combo - toque leve ↘ Cf Sf SM
Rapid K. Combo - toque leve ↘ Cf Cf Cf CM
Upper Straight - toque leve ↘ Sf SM
Hunting K. Combo - toque leve ↗ CM Cf CM
Rave Kick - Quando estiver levantando ou partindo para um mergulho Sf CM
Bone Cutter - toque leve → → → Cf
Hunting Swan - toque leve ↙ Sf+SM (cancelando com ↑ ↑)
Lead Jump & Spin Kick - Sf carregar ↓ CM
Izori Hiji Otoshi - quando você se aproximar SM+CM Sf SM Sf
Izori Hiji Otoshi Continuation - SM Sf Cf durante o Izori Hiji Otoshi
Left High & light High Kick - Cf CM
Light High & Left High Kick - CM Cf
Sit Spin & Light H. K. - carregar ↓ Cf CM
Jail Crush - Sf (toque leve ↘ Sf) SM carregar ↓ Cf CM
Cemetary Crush - Sf (toque leve ↘ Sf) SM carregar ↓ Cf CM
Rengeki Soshoha - Sf (toque leve ↘ Sf) SM carregar → Sf+SM
Kneel Edge Combo - Sf (toque leve Sf) SM toque leve ↑ Cf
Leg-Break Combo - carregar ↓ Cf CM Cf
Divine Cannon - toque leve ↙ Cf
Slicer - toque leve ↙ CM
Divine Cannon C. - toque leve ↙ CM Cf



Paul

Tomoe Nage - Sf+Cf carregar o de perto
S. Smash - toque leve → → Sf+SM de perto
One-Two Punch - Sf SM
Sohi Tenkayku - toque leve ↗ Cf CM
Ponken - ↓ ↘ → SM
PK Combo - SM Cf
PDK Combo - SM carregar ↓ Cf
Rakuyo - quando estiver mergulhando CM SM
Azese Geri - toque leve → → CM
Hazakura - toque leve ↘ SM no mergulho
Stone P. - quando estiver mergulhando SM
High Samporyu - toque leve → → Sf CM CM
Mid Samporyu - toque leve → → Sf CM toque leve → CM
Low Samporyu - toque leve → → Cf CM toque leve ↓ CM
K. Wari - quando estiver mergulhando Sf
Kawara Wari Ponken - quando estiver indo mergulhar Sf SM
Kawara Wari Rakuyo - Quando estiver indo mergulhar Sf CM SM
Hazakura Ponken - carregar ↘ SM Sf no mergulho
Hayate - toque leve → carregar → SM
Fuuga - carregar ↘ Sf+SM
Hazakura Tessa - carregar ↘ SM SM
Storm Attack - toque leve ↓ carregar ↘ SM+CM
Ponsei Ryuohken - carregar ← Sf+SM
Wind/Clouds- carregar ↙ Sf+SM Sf SM Sf SM



Jun

Sui Renkei - Sf+Sf
Kasumi Shoken - carregar → + Sf
Oni Satsushi - CM CM carregar → SM
Shinkuu Kariashi - Sf CM CM CM
Kariashi Kyuuntsui - Cf CM CM CM Cf
Ryuuntsui - Cf+CM
Suikei Shitageri -Sf Cf
Sourenkei - Sf SM
Kaeshi Waza - quando for atacado, carregue ← Sf+Cf ou SM+CM
Hakuro Yuubu - Sf+CM SM CM
Kasumi Geri - carregue → CM
Shiun Nidan Geri - carregue ↓ Cf+CM
Oni Otoshi - carregue → Cf
Kariashi Hakuro Yuubu - Cf CM Sf+CM SM Cf
Suiren Shiun - Sf Sf CM
Taizan Hakuro - Sf+CM SM Sf
Suiren Shotai - Sf Sf Cf
Suikei Kariashi - Sf CM CM CM
Ryusha Geri - carregar ← Cf
Ryusha Geri Kariashi - carregar ← Cf CM CM CM
Ryusha Geri Oni Satsushi- carregar ← Cf SM
Taizan Hakuro Kariashi - Cf+CM SM Sf CM CM

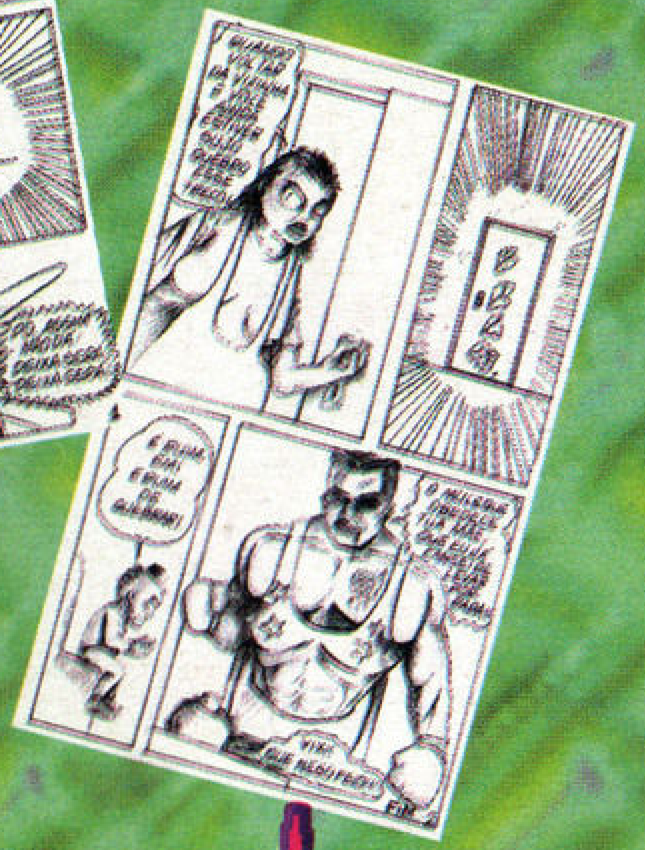
TIPS

CARTAS

Sou um jovem desenhista da terra potiguar, além de viciado em playtime e games. Não queria desperdiçar este espaço que vocês da Héroi Games dão aos leitores. Então saquei do meu pincel e bulinei um pouco o cérebro para criar esse pequeno trecho em homenagem ao jogo que me custou tanto tempo diante da TV. E continuem assim! O mercado nacional TEEN já é de vocês.
Ronaldo do Nascimento- Natal-RN

Muito obrigado pelos elogios. O pessoal aqui da redação gostou muito do seu desenho, bem original. Espero que este desenho seja pura ficção, afinal seria muito ruim ter uma mãe assim. Imagina o trabalho que você teria pra trancá-la no armário e jogar o game em paz. Cara, sai dessa!! Bom, pra terminar continue desenhando que você chega lá. Valeu!!







Mucho loco sua arte cara !!!
Clayton T. de Alencar
São Paulo-SP



Animal!!!!
Mande mais de suas criações!!!
Karlson Garcia-Paulista-PE

Prezada Redação da Herói Games.

Nosso clube comprou a revista nº1 e simplesmente "babou". Excelente qualidade gráfica e com matérias sobre ótimos jogos. Já conhecemos a revista Herói, mas essa edição é simplesmente animal!!! Mortal Kombat 3 e Killer Instinct estavam demais. Mas o mais importante foi o preço sem concorrência. Gostaríamos de pedir a vocês um espaço na para anunciar o nosso clube, que se chama "Gamemania Clube".
Cristiano Natali-Presidente

Gente fina é outra coisa!! Achamos muito legal a iniciativa de vocês, por isso estamos dando o maior apoio. Primeiramente, o endereço: Caixa Postal 343, CEP 12460-000, Campos do Jordão, SP. E por último, mande-nos um jornalzinho aqui pra redação!

As novidades e as notícias são ótimas. O trabalho todo é de excelente qualidade. Espero que continue assim. Para finalizar, uma pergunta: O que é um combo? Como funciona? Como se executa?
Fráncis Soares Carpes - Gravataí, RS

Valeu pelos elogios, e aproveitando o Eurípedes José Pinheiro, do Amaralindo de Piracanjuba, GO também tem a mesma dúvida que você. Bom é melhor ir diretamente a resposta para não enrolar mais ainda vocês dois: Combo é uma sequência de golpes que executados dentro de uma ordem diminuem a sua barra de energia, tudo dependendo de como você faz os movimentos no console. Se for bem executado é quase fatal. Como funciona e como se executa, eu acho que já foi respondido.

Sou menina, mas sou dez em games! Se tiver uma seção de dicas, vocês poderiam escrever um pouco de cada game, vários tipos de jogos e de vários games...
É...rica Fernanda Joioso - Araras, SP

É... isso aí !!! Tem menina que está dando banho em muito marmanjão, quanto a tua sugestão, a gente achou super legal, só que procuramos falar o melhor possível de cada console e pelo tamanho da revista, não temos espaço suficiente para uma seção só de dicas, mas quem sabe a revista fica mais "gorda" daqui uns números e dê para por em prática a sua sugestão.



Alucinante!!!
Davíd A. Monteiro-Vila Velha, ES

Quero parabenizar a galera pela insuperável edição nº 1 da HG, com Power Rangers na capa. Vocês deram um banho de informações e de imagens sobre esse jogo. A dicas do MK3 também ficou um arraso.
Jurandy A. B. Filho - Serrinha, BA

O desenho não deu para entrar nesta edição, mas tá demais, já tá pendurado aqui na redação. Valeu pelos elogios, desse jeito vamos ficar encabulados...

Eu queria saber porque vocês aí da HG não fizeram nenhuma surpresa com a chegada da HG. Afinal é a edição numero 1. Quando é que vocês irão enviar pôsters junto com a edição?
Leidismar Regis Gurgel - Gonçalo do Amarante, RN

Legal mesmo a tua carta, a resposta para a sua dúvida é simples: A surpresa é que deu a graça,foi justamente ela aparecer do nada, diretona para a banca, que criou todo esse rebuliço. Se vocês já soubessem não seria surpresa concorda? Os pôsters vão pintar logo mais, pode ter certeza!!!

Para mim o negócio é porrada! Sangue, muito sangue, fatalities e humilhations. Essa onda de andar de estágio em estágio não faz meu tipo.
Hélio Barbosa - Recife, PE

E aí seu...Animal!!! Essa edição parece que foi feita pra você. Cuidado para não acabar comendo o próprio dedo!!! Detone tudo, já viu que todas as suas dúvidas foram respondidas aqui, ao vivo e a cores neste especial.

OI, GALERA!
Eu comprei a HG nº1 e achei animal, principalmente o MK3 e Killer Instinct, mas teve um probleminha: os animalites não funcionam!!! Eu aluguei até um console de arcade, mas não deu. Os outros deram perfeitamente!!! EXPLIQUEM-SE!!!
Leornardo Vichi-Praia Grande-SP

Leonardo, o négocio é o seguinte, meu caro: os fatalites e outros especiais do mesmo gênero só podem ser feitos após aparecer na telinha o "MERCY". Aí sim você conseguirá realizar o seu sonho. E o melhor, você não precisará alugar um console de arcade para fazer os golpes do game. Mas lembre-se você terá que ter os dedos mais rápidos do Oeste!



Procura-se Game Maníaco !!!
Averan Bezerra de Melo-Arapiaca-AL

É isso aí, moçada, a HERÓI GAMES também tem a sua seção de cartas, como toda revista que se preze, mas com uma pequena diferença: você pode mandar qualquer coisa pra nós, desde que esteja dentro do Universo de Games (dicas, novidades, dúvidas, desenhos, etc.). Só não mande a sua meia usada!!!! Não se esqueça de escrever HERÓI GAMES no envelope, bem grande.

Rua Basílio da Cunha, 213 São Paulo-SP CEP- 01544-000.

Agente fica aqui esperando pela sua carta!!!




Dupla
dinâmica
CHICLE DE BOLA COM RECHEIO LÍQUIDO
ADAMS*
Bubbaloo*
SABOR ARTIFICIAL DE MANGA E PÊSSEGO
COLORIDO ARTIFICIALMENTE
1 UNIDADE
JWT
Manga e pêssego
no mesmo Bubbaloo.
Bubbaloo